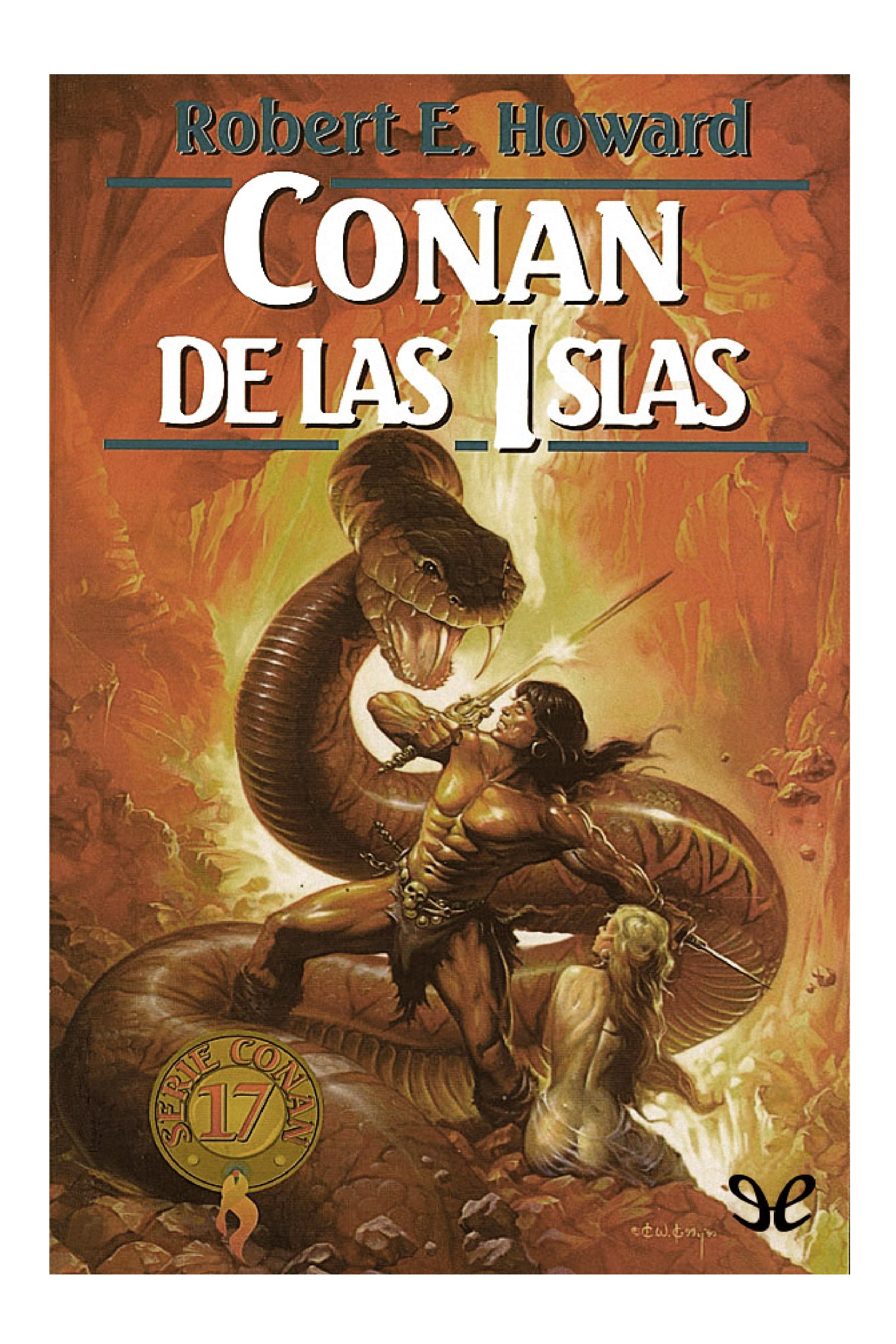

Robert E. Howard
CONAN
DE LAS ISLAS
SERIE CONAN
17

Conan, el bárbaro rey de Aquilonia, tiene más de sesenta años. Su esposa Zenobia ha muerto, y su hijo Conn ya es un hombre adulto. El monarca de la más poderosa nación hibória se distrae del tedio rememorando sus pasadas aventuras y hazañas, y todo parece indicar que podrá terminar su reinado en paz.

Sin embargo, una peligrosa amenaza se cierne sobre su reino desde el lejano Occidente, en concreto desde la misteriosa Antillia. Conan renunciará a su trono y su corona, y navegará hacia el oeste en una nueva aventura.



L. Sprague de Camp & Lin Carter

Conan de las islas

Conan: Serie Conan - 17

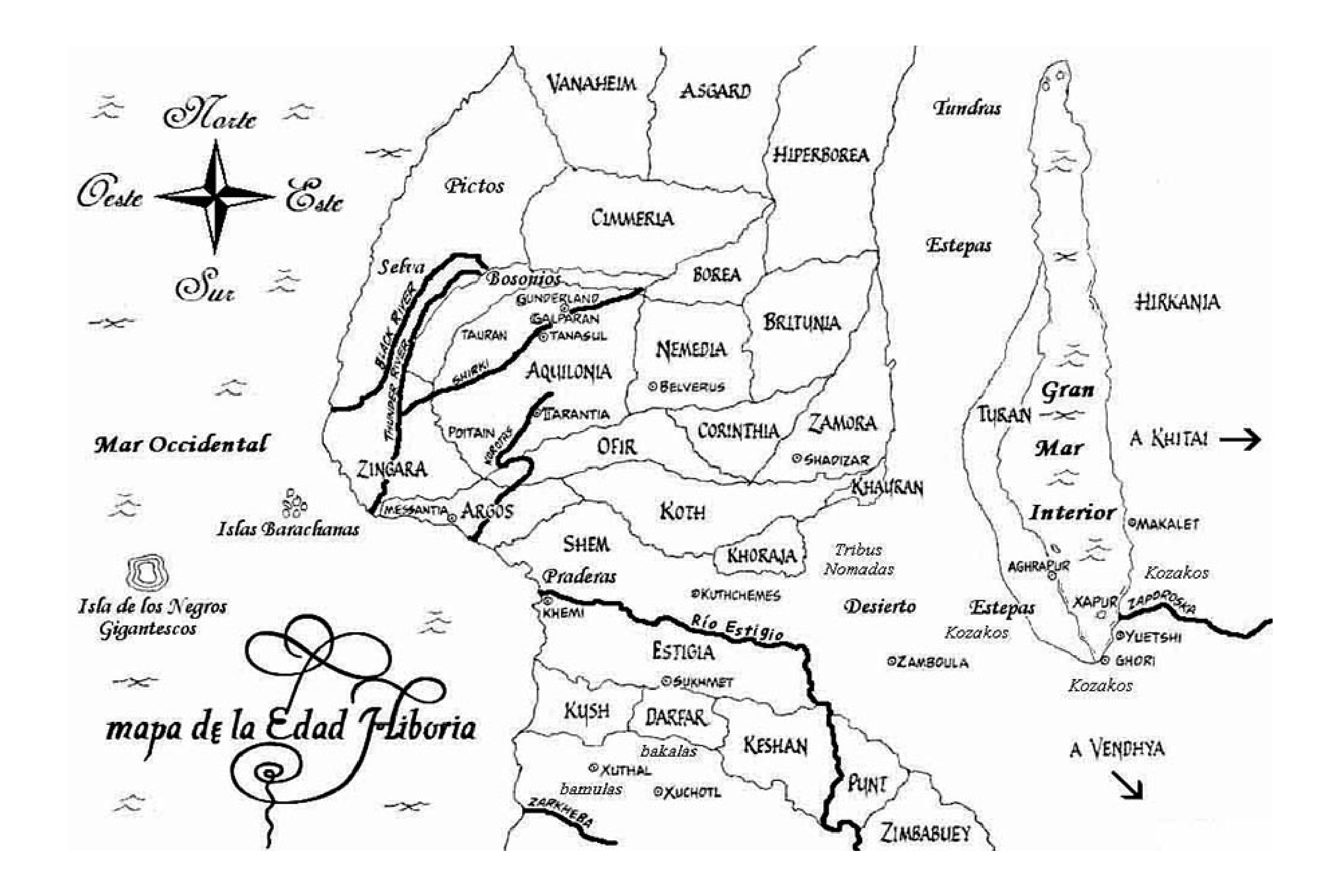
ePub r1.0

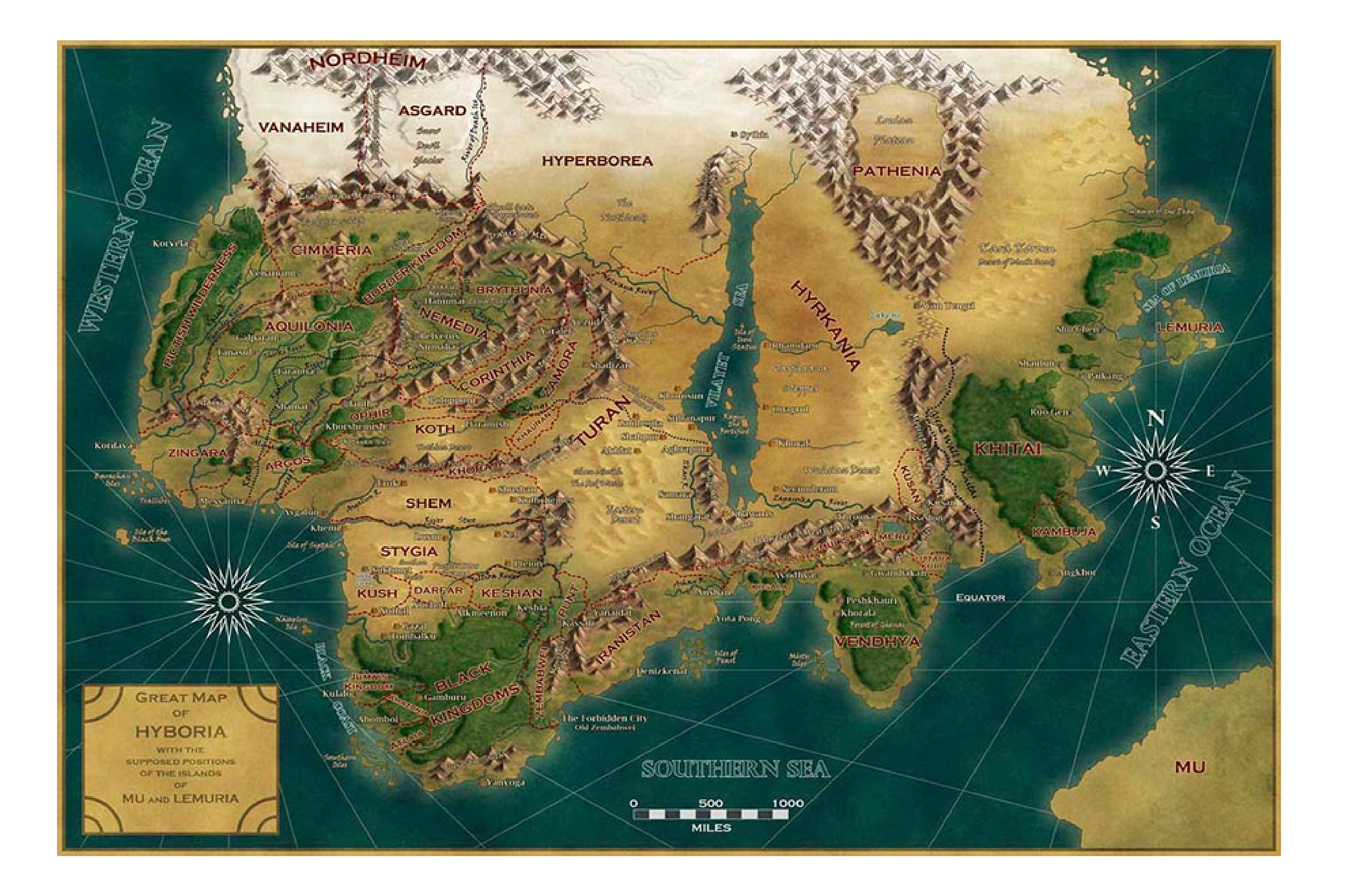
Titivillus 18.02.16

Título original: *Conan of the Isles*
L. Sprague de Camp & Lin Carter, 1968
Traducción: Beatriz Oberländer

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2




mapa de la Edad Hiboria
Norte
Oeste
Este
Sur
Mar Occidental
Islas Barachanas
Isla de los Negros Gigantescos
Pictos
Selva
Black River
Thunder River
Bosonios
Gunderland
Galparan
Tanasul
Tauran
Shirki
Aquilonia
Tarantia
Poitain
Khorotas
Zingara
Messantia
Argos
Vanaheim
Asgard
Cimmeria
Hiperborea
Borea
Britunia
Nemedia
Belverus
Corinthia
Zamora
Shadizar
Ofir
Koth
Khauran
Khoraja
Shem
Praderas
Khemi
Kuthchemes
Río Estigio
Estigia
Sukhmet
Kush
Darfar
bakalas
Xuthal
bamulas
Xuchotl
Zarkheba
Keshan
Punt
Zimbabuey
Tribus Nomadas
Desierto
Zamboula
Tundras
Estepas
Hirkania
Turan
Gran Mar Interior
Aghrapur
Xapur
Zaporoska
Yuetshi
Ghori
Makalet
Kozakos
A Khitai
A Vendhya



GREAT MAP OF HYBORIA WITH THE SUPPOSED POSITIONS OF THE ISLANDS OF MU AND LEMURIA
NORDHEIM
VANAHEIM
ASGARD
HYPERBOREA
PATHENIA
CIMMERIA
BORDER KINGDOM
BRYTHUNIA
NEMEDIA
AQUILONIA
PICTISH WILDERNESS
CORINTHIA
ZAMORA
OPHIR
KOTH
TURAN
HYRKANIA
VILAYET SEA
KHITAI
LEMURIA
KUSAN
KAMBUJA
ZINGARA
ARGOS
KHORAJA
SHEM
STYGIA
KUSH
DARFAR
KESHAN
PUNT
IRANISTAN
ZEMBABWEI
BLACK KINGDOMS
VENDHYA
MU
WESTERN OCEAN
EASTERN OCEAN
SOUTHERN SEA
EQUATOR
N
E
S
W
0
500
1000
MILES
The Forbidden City
Old Zembabwei

Introducción

Hay un tipo de relato que se desarrolla no en el mundo tal como es o como fue, sino tal como —para un aventurero de salón— debería haber sido. Se trata de una aventura fantástica que tiene lugar en el mundo prehistórico imaginario o medieval, donde la magia funciona y aún no ha llegado la revolución científica. O tal vez se trate de un universo paralelo, o de este mundo tal como ha de ser en un futuro lejano, cuando la ciencia haya sido olvidada y la magia vuelva a ocupar su lugar.

En ese mundo, las radiantes ciudades alzan sus brillantes torres hacia las estrellas, los brujos lanzan sus siniestros hechizos desde sus guaridas subterráneas, los espíritus funestos acechan desde las ruinas, los monstruos primigenios se abren paso por densas selvas y el destino de los reinos depende de las sangrientas espadas empuñadas por héroes de un poder y un valor sobrenaturales. En este mundo todos los hombres son poderosos, las mujeres son bellas, la vida es una aventura y los problemas son simples. Nadie menciona el impuesto sobre la renta, el problema de los marginados o la socialización de la medicina. Este tipo de historias lleva el nombre de «fantasía heroica» o, a veces, de «espada y brujería».

El propósito de la fantasía heroica no es el de superar las dificultades de la industria metalúrgica, ni exponer los defectos del programa de ayuda extranjera ni plantear los problemas de pobreza o de hostilidad entre los diferentes grupos sociales. Su única finalidad es entretener. Es una literatura de evasión que le permite a uno alejarse del mundo real. Pero, pensándolo bien, estos cuentos no son más «irreales» que muchas de las novelas policíacas en las que, después de que los estúpidos policías han fracasado, aparece el brillante aficionado —un detective privado, un periodista o una vieja dama— y soluciona el crimen.

Los relatos de fantasía heroica combinan el color, la sangre y la acción de la novela de época con los terrores atávicos y las delicias de los cuentos de hadas. Ellas brindan la forma más pura de diversión que se puede encontrar en la literatura de nuestros días. Si usted lee para divertirse, este es un género creado para usted.

La fantasía heroica se remonta a los mitos y a la épica de la antigüedad, a las historias de Odiseo, de Rustam, de Sigurd y de Cuchulainn. A través de los siglos, muchos escritores civilizados como Ovidio, Firdausi, Geoffrey de Monmouth, Spenser y James Stephens han recogido estas historias, las han reelaborado o reescrito y han creado pastiches basados en ellas.

Durante los siglos XVII y XVIII, las historias sobrenaturales han sido ignoradas en Europa. Pero poco después la fantasía ha vuelto a entrar en la corriente principal de la literatura occidental a través de tres canales: la narrativa de fantasía oriental, que apareció por primera vez al publicarse la traducción al francés de *Las mil y una noches* hecha por Galland; la novela gótica, traída de Alemania a Inglaterra por Horace Walpole, con su *Castillo de Otranto* (1764), y los cuentos de hadas para niños, basados originalmente en leyendas de campesinos escritas y popularizadas por Andersen y por los hermanos Grimm.

Al mismo tiempo, Walter Scott lanzó la moderna novela histórica con *Waverley* (1814), a la que siguieron muchas otras de diversos autores. Aunque muchos escritores han creado historias que se desarrollan en una época anterior a la suya —*La Iliada* de Homero es un buen ejemplo de ello—, Scott fue el primero en darse cuenta de que el pasado había sido drásticamente diferente del presente y de que esas diferencias de costumbres y de época tenían en sí un valor de entretenimiento que un buen narrador podía explotar. Las novelas de Scott tuvieron una influencia tan grande que dieron origen a una ola de romanticismo medieval en Inglaterra.

A partir del año 1880, William Morris, el versátil artista inglés —decorador, poeta, reformador, editor y novelista—, creó la moderna fantasía heroica. En sus novelas pseudomedievales, como por ejemplo *The Well al the End*
World's
(El pozo en el fin del mundo), Morris combinó el romanticismo

antiguo de Scott y sus imitadores con el sobrenaturalismo de Walpole y sus imitadores. Después de Morris fue Lord Dunsany quien adaptó la fantasía heroica al género de los cuentos cortos a comienzos del siglo XX, mientras que Eric. R. Eddison escribió sus novelas acerca de Zimiamvi dentro del mismo género.

La aparición de las revistas norteamericanas *Weird Tales* en el año 1923 y de *Unknown Worlds* en 1939 creó nuevos mercados para la fantasía heroica. En ellas se publicaron muchos relatos notables de espada y brujería, especialmente los de Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Henry Kuttner, L. Ron Hubbard y Fritz Leiber. El mercado para este tipo de literatura disminuyó cuando estas revistas dejaron de aparecer (en 1943 y en 1953 respectivamente) y durante un tiempo dio la impresión de que la fantasía heroica se había convertido en víctima de la era industrial.

Ciertas corrientes de la época en lo que respecta a la literatura de ficción estaban en contra de la fantasía heroica. Una de ellas fue la moda de temas subjetivos, sentimentales o psicológicos; novelas de antihéroes —un hombrecillo blando y patético al que nada le salía bien—; historias que escondían su absoluta falta de interés narrativo tras un despliegue pirotécnico de excentricidades de estilo, así como relatos en los que se manifestaba un gran interés por la política o el sexo, sobre todo en sus manifestaciones más extrañas. Hace poco alguien dijo en una conferencia que si un escritor quiere vender, debe escribir exclusivamente de política o de sexo. (Una novela titulada *El amante del presidente* se convertiría en un éxito). Pero aún quedan muchos lectores que leen libros no para sentirse iluminados, elevados, reformados, desconcertados por el oscurantismo del escritor, asombrados por su ingenio, asqueados por su escatología o reducidos a lágrimas por las injusticias cometidas contra una persona, clase o casta, sino simplemente para entretenerse. La fantasía heroica ha sido resucitada en los últimos años para satisfacer a esos lectores. El primer signo de ese resurgimiento ha sido el éxito asombroso de la trilogía *El Señor de los anillos* de
J. R. R. Tolkien
, publicada en los años cincuenta.

Por supuesto, para gozar de la fantasía heroica hace falta algo de imaginación. Uno debe ser capaz de suspender su poca fe en los

espíritus, fantasmas y otros habitantes del mundo de la fantasía. Pero si los lectores son capaces de creer en espías internacionales que se pasan el día viajando a toda velocidad en coches superpoderosos de una sala de juegos elegante a otra y se encuentran con una hermosa muchacha esperándolos en la cama en todos los hoteles, no debe sentirse intimidado por unos pocos dragones y demonios.

De todos los musculosos héroes de la fantasía heroica, el más viril, musculoso y valiente es Conan el Cimmerio. Conan fue una invención de Robert E. Howard
(1906-1936)
. Howard nació en Peaster, Texas, y vivió la mayor parte de su vida en Cross Plains, una ciudad que se encuentra en el centro de ese estado. Durante los últimos diez años de su vida, escribió y publicó una gran cantidad de relatos de ficción menores (*pulp fiction*) de distintos géneros: deportivo, de detectives, del Oeste, históricos, de aventuras, cuentos de misterio y fantasmagóricos, además de poesías y cuentos fantásticos. Howard fue influenciado por Edgard Rice Burroughs, por Robert W. Chambers, Harold Lamb, Jack London, H. P. Lovecraft, Talbot Mundy y Sax Rohmer, entre otros. A la edad de treinta años, puso fin a una prometedora carrera literaria suicidándose.

Aunque tuvo sus defectos como escritor, Howard era un narrador nato, cuyos relatos no han sido superados en cuanto a realismo, interés y al dinamismo de la acción. Sus héroes —el rey Kull, Conan, Bran Mak Kom, Salomón Kane— son míticos: se trata de hombres de músculos poderosos, pasiones ardientes y una voluntad indomable, que imponen fácilmente su personalidad en las historias que protagonizan. En ficción, la diferencia entre un escritor que es un narrador nato y otro que no lo es, es como la diferencia existente entre un bote que flota y otro que no. Si el escritor tiene esa cualidad, podemos perdonarle muchos defectos; de lo contrario, ninguna virtud puede compensar esa carencia, así como una mano de pintura brillante y unos adornos de metal no pueden compensar el hecho de que el bote no flote.

Howard escribió varias series de relatos de fantasía heroica, en

su mayoría publicadas en Weird Tales. De estas, la más larga así como la más popular fue la de Conan. Al leer las historias de Conan, uno tiene la ilusión de que está escuchando al poderoso aventurero en persona, sentado delante del fuego mientras cuenta sus hazañas de un tirón.

Dieciocho cuentos de Conan, desde un relato corto de 3000 palabras hasta una novela de 66 000, fueron publicadas en vida de Howard. Otros ocho, desde manuscritos completos hasta meros fragmentos y esbozos, han sido descubiertos entre los papeles de Howard a partir del año 1950.

A finales de 1951, tuve la suerte de encontrar una serie de manuscritos de Howard en el apartamento de quien era en este momento el agente literario de las obras de Conan. Allí había unas pocas historias de Conan sin editar, que yo preparé para su publicación. Otros manuscritos han sido descubiertos en los últimos años entre los papeles de Conan por parte de Glenn Lord, el actual agente literario de las obras de Howard. (Aparentemente, Howard nunca tiró ningún papel; hemos encontrado hasta sus exámenes de bachillerato). El estado inacabado del relato legendario de Conan me ha tentado a mí y a otros escritores a completarlo, tal como hubiera hecho Howard si hubiera vivido. Además de preparar para su publicación las historias de Conan que aún no habían aparecido, yo me encargué, a comienzos de los años cincuenta, de rescribir los manuscritos de otros cuatro relatos de aventuras de Howard convirtiéndolas en historias de Conan. Estas se desarrollaban en Oriente tanto en la época medieval como moderna. La conversión no resultó difícil, dado que los héroes estaban cortados con la misma tijera que Conan. Simplemente tuve que cambiar nombres, eliminar anacronismos e introducir elementos sobrenaturales. Las historias siguen siendo en sus tres cuartas o cuatro quintas partes de Howard.

A partir de entonces me he dedicado, junto con mis colegas Björn Nyberg y Lin Carter, a completar las historias inacabadas de Conan y a escribir varios pastiches basados en algunas pistas que encontramos en las notas y en las cartas de Conan, para llenar las lagunas del legendario relato. La historia que aparece en este libro, de Carter y mía, está basada en un párrafo que aparece en una carta que Howard le escribió, tres meses antes de su muerte prematura, al

educador y escritor de ciencia ficción P. Schuyler Miller, un viejo admirador de Conan. Howard decía:

> Conan viajó mucho, no solamente antes de su reinado, sino también después de subir al trono. Estuvo en Khitai y en Hyrkania e incluso viajó a remotas regiones que se encontraban al norte de Khitai y al sur de Hyrkania. También visitó un continente desconocido del hemisferio occidental y vagó por las islas adyacentes. No puedo predecir con exactitud cuáles de estos viajes serán incluidos en mis cuentos…

(La carta completa fue publicada en el primer volumen (*Conan*) de esta serie de Ediciones Forum, pp.
15-19)
. Los lectores que quieran saber más acerca de Conan, de Howard o de la fantasía heroica en general pueden consultar los demás libros de Conan, otros títulos escritos por Howard, así como dos periódicos y un libro. Uno de ellos es *Amra*, publicado por George H. Scithers, Box 9120, Chicago, Illinois, 60690; se trata del órgano de la Legión Hybórea, un grupo de admiradores de la fantasía heroica en general y de las historias de Conan en particular. El otro periódico es *The Howard Collector*, publicado por Glenn Lord, el agente literario de la obra de Howard, Box 775, Pasadena, Texas, 77501; en este periódico se publican artículos, cuentos y poemas de y sobre Howard. El libro es *The Conan Reader* (El lector de Conan), escrito por mí y publicado por Jack L. Chailer, 5111 Liberty Heights Avenue, Baltimore, Maryland, 21207; consiste en una serie de artículos sobre Howard, Conan y la fantasía heroica publicados anteriormente en *Amra*. También he mencionado otras obras de Howard, así como historias de espada y brujería escritas por otros autores, en mi introducción al primer volumen (*Conan*) de esta serie. Conan vivió, amó y luchó hace unos doce mil años, ocho mil años después del hundimiento de Atlantis y siete mil antes del comienzo de la historia escrita conocida por todos. En esa época (según Howard), la parte occidental del continente principal estaba ocupada por los reinos hybóreos. Estos incluían una constelación de estados fundados por los invasores del norte —los hyborios— tres

mil años antes sobre las ruinas del imperio maligno de Aquerón. Al sur de los reinos hybóreos se encontraban las violentas ciudades-estado de Shem. Más allá de Shem dormitaba el antiguo y siniestro reino de Estigia, rival de Aquerón en los días de sangrienta gloria de esta última. Más al sur, allende los desiertos y las sabanas, se hallaban los bárbaros reinos negros.

Al norte de los hyborios se encontraban las tierras bárbaras de Cimmeria, Hyperbórea, Vanaheim y Asgard. Al oeste, a lo largo del océano, estaban los feroces pictos. Al este se hallaban los rutilantes reinos hyrkanios, siendo el más poderoso de todos el de Turan.

Conan era un gigantesco aventurero bárbaro que se abrió camino peleando, alborotando y divirtiéndose a través de medio mundo prehistórico hasta convertirse en rey de un estado poderoso. Era hijo de un herrero de las tierras atrasadas y lóbregas de Cimmeria, y nació en un campo de batalla de esa región de montañas abruptas y cielos sombríos. De joven tomó parte en el saqueo del puesto fronterizo aquilonio de Venarium.

Poco después se unió a una incursión que realizó a Hyperbórea una banda de aesires y fue capturado por los hyperbóreos. Después de huir de una mazmorra de esclavos de ese país, se encaminó hacia el sur, en dirección a Zamora. Durante varios años llevó una vida precaria allí y en los países vecinos de Corinthia y Nemedia, como ladrón. (Ver mapa). Ajeno a civilización e indómito por naturaleza, compensó su falta de sutileza y de refinamiento con una astucia natural y un físico hercúleo que heredó de su padre.

Cansado de su vida precaria, Conan se alistó como soldado mercenario en los ejércitos de Turan. Durante los dos años siguientes, viajó intensamente, llegando hasta las fabulosas tierras de Meru y Khitai en el este. También perfeccionó su destreza como jinete y arquero, artes que no le habían interesado demasiado hasta que se unió a los turanios.

Como consecuencia de una pelea con un oficial, Conan se vio obligado a abandonar Turan. Después de un intento fallido de conseguir un tesoro en Zamora y una breve visita a su Cimmeria natal, vuelve a alistarse como mercenario, esta vez en los reinos hybóreos. Las circunstancias —violentas, como de costumbre— lo convirtieron en pirata en las costas de Kush, con una tripulación de corsarios negros y junto a la pirata shemita Belit como compañera.

Los nativos lo llamaban Amra el León.

Después de la muerte violenta de Belit, Conan se convirtió en jefe guerrero de las tribus negras. Luego fue mercenario en Shem y en los reinos hybóreos que se encontraban más al sur. Más tarde Conan reaparece como jefe de los *kozakos*, una horda de proscritos que asolaban las estepas que se hallaban entre las tierras hybóreas y Turan. Fue capitán de un barco pirata en el mar interior de Vilayet y después jefe de los nómadas zuagiros de los desiertos del sudeste.

Después de un período como capitán mercenario en el ejército del rey de Iranistán, Conan llega a los montes Himelios, una enorme extensión de terreno accidentado que limitaba con Iranistán, Turan y el reino tropical de Vendhya. En el curso de varias aventuras salvajes intentó, sin éxito, agrupar a las fieras tribus de la montaña convirtiéndolas en una unidad. Después regresó al oeste y sirvió como soldado en Koth y en Argos. Durante este período compartió por poco tiempo el mando de la ciudad desértica de Tombalku. Luego volvió al mar, primero como pirata de las islas Baracha y más tarde como capitán de un barco de bucaneros zingarios.

Cuando los piratas rivales hundieron el barco de Conan, volvió a servir como mercenario en Estigia y en los reinos negros. Después se dirigió a Aquilonia, en el norte, y se convirtió en explorador en la frontera picta. Cuando los pictos, con la ayuda del hechicero Zogar Sag, atacaron los poblados aquilonios, Conan no logró salvar el fuerte Tuscelan, pero salvó la vida de algunos colonos que se encontraban entre los ríos Trueno y Negro.

Después de lograr el mando del ejército aquilonio y de rechazar una invasión picta, Conan, enviado de vuelta a Tarantia, la capital, fue encarcelado por el celoso rey Numedides. Después de escapar, se vio envuelto en un conflicto entre los pictos y dos grupos de piratas de la costa occidental de la tierra de los pictos. Más tarde fue elegido para conducir una revolución aquilonia contra el degenerado rey Numedides. Conan asesina a Numedides en su propio trono y se convierte, a la edad de cuarenta y pocos años, en soberano del reino hybóreo más poderoso.

Conan pronto se da cuenta de que ser rey no es un lecho de rosas. Una camarilla de nobles insatisfechos casi logra asesinarlo. Por medio de una treta, los reyes de Ofir y de Koth lo cogen en una trampa y lo encarcelan a fin de tener mano libre en la conquista de

Aquilonia. Con la ayuda de un compañero de prisión —un hechicero—, Conan escapó a tiempo para volver las tornas contra los invasores.

Poco después, un grupo de enemigos suyos conspiran para conseguir el trono de Aquilonia y reviven la momia de un hechicero aqueronio muerto hace poco tiempo —Xaltotun— para que los ayude en su empresa.

Conan fue derrotado y expulsado de su reino, pero regresó para frustrar los planes de sus enemigos.

En el ínterin, Conan se casa legalmente por primera vez con quien se convertirá en la reina Zenobia. Se trata de una esclava que le salvó la vida cuando fue encerrado en las mazmorras del palacio del rey Tarascus de Nemedia. Entonces despide discretamente a su harén de hermosas concubinas y conoce los placeres y las dificultades de la vida de casado. Un brujo khitanio secuestra a Zenobia, lo que obliga a Conan a viajar por medio mundo, superando múltiples peligros, para recuperarla. Otras intrigas y aventuras implican a Conan y a su hijo, también llamado Conan, pero conocido con el apodo de «Conn».

Pasa el tiempo y Zenobia se muere. Conan ve que su hijo está a punto de convertirse en un hombre maduro y que él se acerca a la vejez. Un creciente desasosiego lo perturba y lo irrita…

L. Sprague de Camp

«Y al final, oh príncipe, aconteció aquello que todas las intrigas de Ascalante el Rebelde no lograron desencadenar y para lo cual fue conjurada en vano la siniestra sombra de Xaltotun del polvo de su antigua tumba de Aquerón, y que ni siquiera las brujerías infernales de Yah Chieng, el Hechicero Amarillo de la oscura y demoníaca Khitai, consiguieron, y Conan de Aquilonia entregó la corona y el trono del reino más poderoso de todo Occidente y se aventuró en lo Desconocido, donde desapareció para siempre de la consciencia de los hombres».

Crónicas Nemedias

Prólogo

Después de los acontecimientos descritos en el libro Conan de Aquilonia, el reinado del cimmerio se desarrolla con relativa paz durante varios años. Sus antiguos enemigos Thoth-Amon y el rey Yezdigerd ya no viven y la turbulenta Zíngara ha quedado reducida a un tranquilo reino tributario bajo el mando de un dócil gobernante títere de Conan. Los salvajes pictos resisten la constante presión de las tropas contra su reducto en los impenetrables bosques, pero eso era de esperar.

El acontecimiento de estos años que más afecta a Conan es la muerte de su esposa, la reina Zenobia, en el momento de dar a luz. Desde entonces el cimmerio siente que la monotonía de su pacifico reinado se le hace cada vez más difícil de soportar. Pasa mucho tiempo en la biblioteca real, leyendo en los polvorientos pergaminos y códices los relatos de tierras situadas allende el océano Occidental y de extraños hechos allí acaecidos. También pasa bastante tiempo con sus hijos, pero la gran diferencia de edad —Conan tiene más de sesenta años, mientras que sus vástagos son niños o adolescentes— impide que se cree una verdadera intimidad entre ellos. Pero una súbita catástrofe pone término a este estado de ánimo de insatisfacción y resignación que padece Conan…

1. Sombras rojas

Desde los profundos abismos en los que
aún habitan antiguos y olvidados engendros,
vinieron las sombras con silenciosas alas
rojas como el fuego del infierno.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

El rey Conan tomó asiento en el trono de la Sala de Justicia de su palacio de Tarantia, la capital del reino de Aquilonia. Más allá de los ventanales de vidrio se extendía el cielo azul sobre los parques llenos de fragantes flores. Y más allá de los parques se alzaban las cuadradas torres de piedra blanca junto a las cúpulas de cobre y a la silueta de los templos, palacios y casas de tejas rojas. Pues esa era la ciudad más principesca de Occidente en aquellos días de la Era Hybórea.

Por fuera de los jardines, las limpias calles de Tarantia bullían de gente, de jinetes a caballo, a lomos de muías o asnos, de literas opulentas, ricos carruajes o modestas carretas. A lo largo de los muelles, las embarcaciones atestaban las orillas del río Khorotas como enjambres de insectos acuáticos. Durante dos décadas había gobernado Conan el Grande en Aquilonia con mano firme pero tolerante, y ello convirtió al reino no solo en el más poderoso, sino también en el más próspero que había conocido el mundo desde su creación.

En el gran salón rodeado de columnas se congregaban nobles de ricos ropajes, cortesanos ataviados con túnicas de seda y ciudadanos rollizos con sencillos atuendos, sobre los que lucían los medallones de sus respectivos gremios. Todos ellos esperaban ver cómo el rey administraba justicia. Puesto que en aquella ocasión iban a juzgarse

algunos casos de excepcional importancia, la mitad de los nobles de Aquilonia se hallaban presentes. Entre ellos estaba el joven Gonzalvio, vizconde de Poitain, y su padre, el viejo Trocero. Este estaba tan esbelto y elegante como siempre; llevaba un jubón de terciopelo verde con el leopardo dorado de su condado. Allí estaba también el conde Monargo de Couthen, el barón Guilaime de Imirus y el sabio Dexitheus, arcipreste de Mitra, un hombre alto y enjuto que lucía una hermosa barba blanca.

Soldados de rostro adusto, pertenecientes a las legiones de cota de malla negra del rey, permanecían de guardia junto a la enorme puerta y al pórtico; los rayos del sol se reflejaban en sus cascos rematados con figuras de dragón y en las afiladas puntas de las lanzas. Todos los ojos estaban fijos en el estrado central, donde habían sido instalados dos tronos por encima del nivel de la multitud. También miraban al enjoyado mercader que permanecía en pie con aspecto nervioso, mientras su abogado, vestido con una toga negra, argumentaba en favor de su representado ante el más alto de los dos tronos.

En este estaba sentado el rey Conan, que contemplaba a los litigantes con el ceño fruncido. Odiaba esos casos de impuestos desde lo más profundo de su alma, aquellos problemas intrincados y laboriosos, con sus trampas legales y su fondo complejo de matemáticas. ¡Con qué gusto hubiera arrojado su corona al rostro del codicioso estúpido que estaba delante de él, para marcharse de la sala, saltar sobre un corcel y cabalgar en pos de una jornada de caza en los bosques del Norte!

«¡Al demonio con eso de gobernar un reino!», pensó Conan. Esto extraía hasta la última gota de humores del organismo de un hombre, convirtiéndolo en un cansado anciano sin fuerzas suficientes para empuñar una espada. Después de veinte años de ceñir una corona, un hombre tenía derecho a prescindir de todos los honores y títulos para dirigirse hacia lejanos horizontes en busca de una última aventura sangrienta antes de que la guadaña implacable del tiempo lo segara de una vez para siempre…

Conan lanzó una mirada al segundo trono, en el que estaba sentado su hijo, el príncipe Conn, heredero de la corona de Aquilonia. El muchacho tenía veinte años, edad suficiente, sin duda alguna, para ascender al trono del reino más poderoso de

Occidente. Esbozando una sonrisa, el rey observó el aburrido gesto de disgusto que se reflejaba en el rostro del príncipe. Era evidente que también el joven Conn anhelaba despojarse de aquellos pesados ropajes para cabalgar en busca de una presa de caza, o tal vez para correr detrás de una moza a orillas del río. Al recordar los turbulentos días de su propia juventud, el rey no pudo evitar una sonrisa nostálgica.

A decir verdad, el príncipe Conn era el vivo retrato de su padre en su juventud. El mismo ceño fruncido encima de unos ojos profundos de intenso color azul; el mismo rostro moreno de mandíbula pronunciada, enmarcado por una melena negra como las alas de un cuervo; el mismo cuerpo fornido, de herrero, cuyos poderosos músculos abultaban bajo las sedas y los terciopelos en los hombros y en el pecho; las mismas piernas largas y de férrea fortaleza. Apenas superada la adolescencia, el hijo de Conan ya le sacaba más de una cabeza a la mayoría de los presentes, con excepción de su hercúleo progenitor, el mejor guerrero que había conocido el mundo.

En cuanto al propio rey Conan, ni el más poderoso de los enemigos —el tiempo— había conseguido doblegarlo. Es verdad que sesenta y tantos años habían encanecido notablemente su otrora negra melena y la barba recortada que ahora ocultaba su enérgica mandíbula. Su poderoso cuerpo había adelgazado, dejándolo enjuto como el de un salvaje lobo gris de las Estepas del Norte. Y el frío cincel de los años había trazado hondos surcos en su frente sombría y en las mejillas llenas de pequeñas cicatrices.

Pero de aquel cuerpo hercúleo aún emanaba una indomable vitalidad, que se concretaba en la furia contenida de sus ojos fogosos. El tiempo tampoco había logrado menguar la extraordinaria energía de sus recias manos y de sus músculos de acero.

Estaba sentado sobre el trono de plata maciza como un jinete sobre un corcel de guerra en el campo de batalla. Con gesto enérgico, Conan aferró la maza de la justicia, como si se tratara de una maza de combate llena de clavos, y dio la impresión de que iba a arrojarla contra algún enemigo oculto. El rico atavío, lleno de piedras preciosas y adornado con cadenas de oro, tenía cierta semejanza con el arnés de guerra. A dondequiera que fuera, tanto si

se trataba de un alegre banquete como de una apacible biblioteca o del perfumado tocador de una dama, aquel sombrío bárbaro de los fríos páramos de Cimmeria llevaba consigo la peligrosa y amenazadora atmósfera del campo de batalla.

Habían transcurrido más de veinte años desde que una jugada del destino, un capricho de los dioses o tal vez su propia voluntad indomable habían destacado al oscuro aventurero hasta colocarlo en un lugar importante entre los grandes del mundo, como soberano del reino occidental más rico y poderoso.

Desde aquella noche, hacía casi medio siglo, cuando era un mozo harapiento de fiera mirada que agitaba una cadena rota en el aire y que salió del calabozo hybóreo para alcanzar las cumbres del poder y de la gloria, Conan el Cimmerio había luchado a lo largo y ancho de medio mundo trazando un camino de color carmesí a través de una docena de reinos, desde las costas del océano Occidental hasta los valles brumosos de la fabulosa Khitai.

Como ladrón, pirata, mercenario, aventurero, jefe de tribus bárbaras o general de ejércitos reales, se había aventurado por tierras ignotas y llegó a conocer todos los azares y maravillas del mundo. El poderoso cimmerio luchó con su irresistible espada contra demonios, dragones y monstruos de las tinieblas. Miles de enemigos habían conocido el frío contacto de su arma cortante: caballeros de cota de malla, brujos malignos, fieros cabecillas bárbaros y reyes altaneros. Hasta los dioses eternos habían tenido que esquivar a veces la furia de su hoja de acero.

Pero la aventura que se inició allí, en la Sala de Justicia de Tarantia, en aquel cálido día de primavera, ocho mil años después del hundimiento de Atlantis y siete mil años antes del apogeo de Egipto y de Sumeria, iba a ser la más extraña y fantástica de las que vivió en su dilatada existencia el cimmerio.

Todo comenzó de manera repentina e inesperada.

Conan estaba observando, como hemos dicho, al rollizo mercader y a su gesticulante abogado. Un momento después, el cimmerio levantó los ojos, lleno de asombro, hacia el otro lado del salón, donde se hallaba la figura elegante de su viejo amigo, el conde Trocero de Poitain.

—¡No, no! ¡Por todos los demonios! —exclamó el noble, cuya voz ronca expresaba espanto y desesperación.

Esta frase y el avance inseguro del conde a través del salón, interrumpió la cháchara insustancial del abogado. Ojos estupefactos contemplaron la envarada y tambaleante silueta de Trocero, y muchos fruncieron el ceño. ¿Era posible que el conde de Poitain se hubiera presentado en la Sala de Justicia borracho?

Una nueva mirada al pálido rostro de Trocero, que trasuntaba un intenso terror, bastaba para que semejante idea fuera desechada. Gotas de sudor perlaban su contraído rostro, y sus labios murmuraban como si estuviera bajo los efectos de un dolor insufrible. Profundas ojeras rodeaban sus ojos.

—¡Trocero! —exclamó Conan—. ¿No te encuentras bien? ¿Qué te sucede?

El rey se puso en pie mientras su viejo amigo y seguidor más acérrimo seguía avanzando con paso inseguro sobre el suelo de mármol, con los brazos extendidos como si quisiera protegerse de algún enemigo invisible. En el salón, aparte de aquellas exclamaciones, reinaba un profundo silencio. El fornido hijo del conde surgió entre la multitud y extendió una mano para sostener a su padre. Una vez en el centro de la enorme habitación, Trocero se detuvo sobre sus temblorosas piernas que apenas podían sostenerlo y gritó:

—¡No, no! ¡Yo no puedo…! ¡No os atreveréis! ¡Oh, por Ishtar y por Mitra!

Su voz subió de tono hasta convertirse en un grito de angustia.

Y entonces se abatió el Horror.

Desde los techos abovedados del salón descendieron las sombras con una leve coloración rojiza, pálidas y etéreas como finos velos de gasa. Eran las Sombras del Horror.

En un abrir y cerrar de ojos se congregaron en tomo a la insegura silueta del poitano. A través de los velos rosáceos, los presentes pudieron ver borrosamente el rostro blanco y crispado del conde en un gesto de tormento. Era como si una horda de vampiros fantasmagóricos con forma de murciélago se cernieran sobre el aterrado anciano.

Por un instante las espantosas sombras envolvieron a su víctima con sus tenues velos, e inmediatamente después aquellas y Trocero

habían desaparecido.

El salón parecía un cuadro, tal era la inmovilidad reinante. La incredulidad se reflejaba en todos los rostros. El anciano conde de Poitain, que durante un cuarto de siglo se había mantenido al lado del trono de Conan y luchó en todas sus guerras, acababa de esfumarse en el aire.

—¡Padre mío! ¡Mi señor! —exclamó el joven Gonzalvio con voz trémula en medio del luctuoso silencio.

—¡Por el corazón de Crom! —rugió Conan—. ¿Magia negra en mi propia corte? ¡Tendré la cabeza de quién ha cometido ese desatino! ¡Eh, guardia, toca la alarma!

El furioso rugido de Conan acabó con el frágil e hipnótico silencio. Las mujeres gritaron y algunas se desmayaron. Los hombres lanzaron juramentos, se restregaron los ojos y contemplaron atónitos el lugar en el que un momento antes se hallaba el noble más importante de Aquilonia. Por encima de los agitados comentarios se alzaron las notas resonantes de los cuernos de guerra. Redoblaron los tambores; los sombríos Dragones Negros de Conan avanzaron entre la confusa muchedumbre, con las espadas en alto, para defender la bandera del león de Aquilonia, que se hallaba sobre el dosel del estrado, y al rey y al príncipe que estaban sentados en el trono. Pero no había ningún enemigo al que atacar. No había asesinos ni traicioneros espías; al menos no eran visibles.

Delante del trono, rodeado de sus guerreros de cota de malla negra, el rey Conan examinó el salón con la mirada fija y fiera de un majestuoso león de la sabana. En su interior, el dolor le atenazaba el corazón. Trocero de Poitain había sido el primero que citó el nombre de Conan como jefe de la revuelta contra el decadente rey Numedides. También había encabezado un largo viaje hasta las distantes costas de la tierra de los pictos para ir en busca del antiguo general de los ejércitos de Aquilonia, que había huido de los celos asesinos de Numedides.

Poco después de este último suceso, el bárbaro salía de Zíngara a la cabeza de un grupo de valientes jinetes. Mientras reunía partidarios en su avance, pasó como un huracán por los campos de Aquilonia hasta llegar a las puertas de las murallas de Tarantia, y luego ascendió los peldaños del trono. Una vez junto a este,

estranguló con sus propias manos al depravado Numedides y él mismo se colocó la corona sobre la negra melena. Ahora, desde lo más profundo de su corazón, el cimmerio lamentó la pérdida de su amigo más leal, la primera víctima del Horror…

Quince días después, el Horror volvió a atacar una y otra vez, hasta que setecientos ciudadanos de Aquilonia —tanto nobles como plebeyos, condesas y cortesanas, sacerdotes y mendigos— desaparecieron en el inexplicable abrazo de las Sombras Rojas.

2. El negro corazón de Golamira

Los siglos pasaban sin detenerse mientras
yo dormía en criptas silenciosas y sombrías
sobre mi tumba protegida por el ave fénix,
pero ahora, al fin, he despertado.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Conan estaba durmiendo solo en la alcoba de techo abovedado de su palacio, estrechamente vigilado por sus guardianes. Era un sueño pesado pero inquieto, pues en los últimos días no había dormido ni una hora, ya que intentó luchar contra la insólita plaga que asolaba a su reino. A lo largo de interminables reuniones del consejo que se prolongaban días y noches, buscó la ayuda de los hombres más sabios del país, de los eruditos y los doctores. Pidió que los sacerdotes de Mitra, de Ishtar y de Asura hicieran rogativas especiales. Conan había escuchado los informes de los espías y de los agentes del orden. También solicitó oráculos y hechicerías de brujos y ocultistas, pero todos sus esfuerzos fueron en vano.

Ahora el agotamiento había minado su vigor de hierro. El viejo lobo de pelo grisáceo yacía sobre el lecho, pero llevaba la cota de malla y su enorme espada se hallaba al alcance de la mano, mientras descabezaba su inquieto sueño.

Entonces comenzó a soñar.

A Conan le pareció oír una voz distante. El eco era lo suficientemente alto como para despertarlo, pero las palabras resultaban confusas y no alcanzaba a comprender la frase, que se repetía una y otra vez entre los muros de su alcoba.

Se puso en pie y al ver que sus poderosas piernas estaban desnudas, se dio cuenta que todo era un sueño. Al mirar hacia atrás

vio su propio cuerpo tendido sobre la cama. Mientras el voluminoso pecho subía y bajaba, la malla brillaba como si fuera de plata bajo los rayos de la luna que se filtraban a través de los altos y estrechos ventanales.

De nuevo llegó hasta él la llamada lejana y susurrante, que ahora tenía una nota de angustia. Y de una forma que no pudo llegar a comprender, el viejo rey avanzó desde la semipenumbra de su habitación a través de las barreras del espacio y del tiempo hasta que una neblina tan gris como su propia barba lo envolvió por completo, impidiéndole ver a su alrededor. A pesar de todo seguía avanzando, pero de un modo distinto a como se hacía en el mundo material que había dejado atrás.

Desde la bruma llegaba hasta él una y otra vez aquella llamada temerosa que había despojado a su espíritu de la envoltura camal, para guiarlo hasta ese universo de misteriosa oscuridad y de brumas fantasmagóricas. Poco a poco la voz que se repetía incesantemente se hizo más clara.

—¡Conan de Cimmeria! —decía—. ¡Conan de Aquilonia! ¡Conan de las Islas!

Sí, ahora alcanzaba a percibirla con claridad. Pero el rey se sintió desconcertado. ¿Qué significaba el nombre «Conan de las Islas»? Durante sus prolongados viajes, jamás había oído aquel término relacionado con él.

En ese momento llegó a un lugar en el que le parecía hallarse sobre terreno firme. Y en su sueño tuvo la impresión de que la bruma se disipaba. Una luz tenue y ultraterrena se abrió paso entre los últimos vestigios de niebla. Entonces se vio en un salón de dimensiones gigantescas, cuyas negras paredes y elevado techo abovedado parecían construidos con fragmentos de la noche. La tenue luz daba la impresión de proceder de las paredes, en las que se apreciaban colosales bajorrelieves que llegaban hasta el techo.

Cada palmo de los negros muros estaba trabajado, formando un extraordinario conjunto de figuras diminutas que componían un vasto paisaje poblado de millones de guerreros que luchaban entre ellos.

Al mirar de cerca, el cimmerio se maravilló ante lo extraño de su ames y de sus armas, que parecían proceder de tierras remotas y de otros tiempos.

Daba la impresión de ser un gigantesco tapiz realizado en piedra negra, como un cuadro a vuelo de pájaro de la historia del hombre, de los olvidados días anteriores al Cataclismo, cuando Atlantis, Lemuria, Valusia y Grondar dominaban la tierra. E incluso de épocas anteriores, en las que los peludos antepasados del hombre vagaban por las selvas y Ka, el Pájaro de la Creación de negras alas, voló por primera vez desde el desconocido Oriente para colocar los cimientos del tiempo.

Por encima de este conjunto de guerreros, reyes y héroes se cernían otras siluetas deformes y terribles. Desde lo más profundo de su espíritu Conan los reconoció como los Antiguos Desconocidos que gobernaron el universo sembrado de estrellas mil millones de años antes del nacimiento de Gayomar, el Primer Hombre.

Conan tuvo la certeza de que se hallaba inmerso en un sueño intemporal al que su espíritu había sido reclamado por una antigua fuerza que vigilaba al género humano. Con una inquietud propia de su naturaleza bárbara, el cimmerio se dio cuenta de que el polvo impalpable que cubría con una fina capa el suelo de ébano no había sido hollado por ningún pie humano desde épocas inmemoriales. Sí, se dio cuenta de todo eso y de mucho más, pues una vez, hacía muchos años, había tenido un sueño similar y pasó por aquella misma gigantesca garganta negra que era el gran salón de piedra.

Más de veinte años habían transcurrido desde entonces, pero ¿qué son las efímeras generaciones de mortales para quien duerme en las sombrías criptas de Golamira, el Monte del Tiempo Eterno?

El cimmerio llegó entonces a una ancha escalera curva que se alzaba hasta una altura inconcebible.

Allí las paredes eran escarpadas y estaban adornadas con extraños símbolos de una escritura esotérica, tan antigua y sugestiva que evocó en el espíritu de Conan recuerdos que se remontaban al amanecer de los tiempos. Al percibir aquellas remembranzas, el rey de Aquilonia sintió un escalofrío y apartó rápidamente la mirada de los enigmáticos jeroglíficos.

A medida que iba ascendiendo por la enorme escalera, el cimmerio notó que en cada peldaño aparecía tallado el contorno sinuoso de una espantosa figura de pesadilla, la de Set, la Vieja Serpiente, el eterno y maligno demonio de las tinieblas. Pero la figura estaba tallada de forma tal que al pisar lo hacía sobre el

cuello lleno de escamas de la serpiente. Con esto los desconocidos constructores de la escalera pretendían que quien subiera por aquellos peldaños repudiase simbólicamente las fuerzas del caos ciego y maligno. El rey de Aquilonia fue ascendiendo paso a paso por la escalera.

Por último divisó una tumba tallada en un bloque de cristal macizo y brillante, que no pudo identificar. Si se trataba de diamante —y lo cierto es que lo parecía—, en ese caso aquella enorme gema era de un valor tan grande que resultaba imposible calcular. El frío cristal centelleaba con miles de puntos de inquieta luz, que semejaban una multitud de estrellas prisioneras.

A ambos lados, en la silenciosa oscuridad de la cripta, se alzaban las siluetas imponentes de dos aves fénix, dotadas de poderosos picos y garras, con las alas extendidas como si quisieran cobijar debajo a quien dormía en el sepulcro de diamante.

De las sombras surgió entonces una figura impresionante, vestida con una túnica y rodeada de un halo de luz purísima. El cimmerio contempló en silencio el majestuoso rostro de poblada barba.

—¡Habla, oh mortal! —ordenó la aparición con una voz resonante como una trompeta—. Dime, ¿sabes quién soy?

—Sí —repuso Conan con un gruñido—. ¡Por Crom, Mitra y los dioses de la luz, sé que eres el profeta Epemitreus, cuyo cuerpo se ha convertido en polvo hace mil quinientos años!

—Así es, ¡oh Conan! Hace muchos años llamé a tu espíritu durmiente ante mí, aquí, en el negro corazón de Golamira. Durante el tiempo transcurrido desde entonces, mis ojos inmortales te han seguido por todos los caminos y todas las guerras. Todo ha salido bien y se ha hecho de acuerdo con los deseos de los Eternos Guardianes. Pero ahora una sombra se cierne sobre las tierras de Occidente, una sombra que solo tú entre todos los mortales puedes ahuyentar.

El cimmerio se estremeció al escuchar esas inesperadas palabras, y se disponía a hablar cuando el hechicero levantó su dedo índice para imponerle silencio.

—Escúchame con atención, Conan —le dijo el anciano—. En épocas remotas, los Señores de la Vida me otorgaron poderes y conocimientos superiores a los que se concede a los demás mortales,

con el fin de que luchase contra la infernal y maligna serpiente de Set. Me enfrenté a ella y le di muerte, pero yo mismo dejé de existir en la contienda. Pero tú ya conoces estos hechos de los que hablo.

—Eso cuentan los antiguos libros y leyendas —admitió el cimmerio.

—Y así ocurrió, precisamente —repuso la figura radiante, asintiendo con la cabeza—. Como sabes, ¡oh, hijo del hombre!, desde el comienzo los dioses de la eternidad te concedieron dones para que realizaras notables proezas y conquistaras una fama imperecedera. Has salido indemne de numerosos peligros y muchas fueron las fuerzas del mal que venciste con tu espada. Los dioses están complacidos por ello.

Conan permaneció impasible, y no contestó a esos elogios. Después de una pausa, la voz profunda y resonante de Epemitreus se dejó oír de nuevo.

—Una última tarea te aguarda, ¡oh, cimmerio! —dijo el hechicero—, antes de que puedas acogerte a tu merecido descanso. Tu espíritu ya estaba destinado a esa empresa antes del comienzo de los tiempos. Te espera una victoria final de gran trascendencia. Pero el precio a pagar será amargo.

—¿Cuál es la tarea y cuál el precio? —preguntó sin rodeos el rey de Aquilonia.

—La empresa consiste en salvar a Occidente del Horror que ahora mismo amenaza tus fértiles tierras. Una terrible maldición se cíeme sobre el mundo, una maldición más sombría de lo que tú mismo imaginas. Ese Horror esclaviza las almas de tu pueblo, mientras que sus pobres cuerpos son desgarrados entre atroces y bestiales tormentos por manos que debieron haberse convertido en polvo hace ochocientos años.

El profeta fijó su penetrante mirada en el rostro sombrío de Conan y agregó:

—Pero con el fin de realizar este cometido es necesario que cedas el trono y la corona real a tu hijo y que te aventures por horizontes desconocidos del océano Occidental, por donde ningún mortal de tu raza se internó desde que Atlantis se hundió bajo las furiosas olas. Esta misma noche saldrás de tu reino, solo y en secreto. Junto con tu corona y tus bienes, dejarás escrita tu abdicación.

»El camino hasta los mares desconocidos es largo y duro, y son muchos los peligros que te amenazarán antes de que alcances el objetivo final, de los que ni siquiera los dioses podrán protegerte.

Pero solo tú entre todos los hombres puedes avanzar por ese camino con probabilidades de éxito. Solo para ti pueden ser los riesgos y la gloria. ¡Piensa que son pocos los mortales a quienes se ofrece la ocasión de salvar al mundo de un desastre!».

El hechicero le sonrió al cimmerio desde su halo luminoso. Luego agregó:

—Tan solo te otorgaré un don. Lleva esto en todo momento, ya que a la hora de la necesidad puede representar tu salvación. No agregaré más al respecto, pues cuando llegue la hora tu corazón te dirá cómo emplear este talismán.

Una nubecilla fulgurante, como hecha de polvo de estrellas, surgía ahora de la palma extendida del profeta. Algo tintineó con un sonido cristalino a los pies de Conan, que se inclinó para recoger el objeto.

—Te haré una última recomendación —dijo Epemitreus—. Los reyes brujos de la antigua Atlantis usaban el emblema del Kraken Negro. Ese emblema aún puede poner en peligro tu vida. ¡Cuídate de él!

»Y ahora vete, hijo dilecto de Crom —prosiguió el hechicero—. No resulta aconsejable que los mortales permanezcan durante mucho tiempo en estos sombríos lugares a los que he llamado a tu espíritu. ¡Regresa, oh Conan, a tu ser material y que la bendición de los dioses de la luz te acompañe para iluminar tu oscuro y temible camino! Jamás volverás a ver el rostro de Epemitreus, ni en este mundo ni en los muchos que vendrán y en los cuales tu alma renacida se aventurará y luchará en existencias posteriores a esta que vives. ¡Hasta nunca!».

Estremecido por la emoción, Conan se despertó al instante. Se encontró tendido en su lecho, vestido con la ligera cota de malla y cubierto de sudor. ¡De modo que todo había sido un sueño! ¡El vino y las preocupaciones se habían combinado para formar aquella fantástica visión!

Entonces vio el objeto que tenía apretado en la sudorosa palma

de la mano. Se trataba de un talismán en forma de ave fénix tallado en un gigantesco diamante. Por lo tanto, aquello había sido algo más que un sueño o un producto de la imaginación.

Tres horas más tarde, mientras una estruendosa tormenta de verano azotaba e iluminaba las torres del palacio, una gigantesca figura con cota de malla, cubierta con una gran capa negra y tocada con un sombrero de ala ancha, salía furtivamente por una poterna en desuso de las murallas de Tarantia.

Detrás de esta salió otra silueta corpulenta que llevaba de las riendas a un nervioso corcel. Se detuvieron un momento, y el segundo hombre comprobó las riendas y la longitud de los estribos.

—¡Maldición! —exclamó el príncipe Conn, que era el que había salido en segundo término—. ¡Esto no es justo! ¡Si alguien tiene derecho a ir contigo, ese soy yo!

El rey Conan movió sombríamente la cabeza con un gesto negativo, y numerosas gotas de agua se esparcieron a su alrededor.

—Crom sabe, hijo mío —dijo el cimmerio—, que si llevara a alguien conmigo, ese serías tú. Pero no somos un par de aventureros sin oficio ni beneficio para obrar según nuestros deseos. No puede obtenerse el poder y la gloria sin asumir las responsabilidades. Tardé mucho tiempo en aprender esa lección. Tal vez me espera la muerte; por ese motivo, tú debes permanecer aquí, para gobernar este reino con justicia. Así lo han dispuesto los dioses.

»No confíes en los hombres, excepto en aquellos en quienes yo he puesto mi fe a lo largo de tantos años. No tomes en cuenta la mayor parte de los elogios, pues los reyes atraen a los aduladores como la miel a las moscas. Presta más atención a los hechos de los hombres que a sus palabras. Jamás castigues al que traiga malas nuevas, ni te encolerices con el que da una opinión que te resulta desagradable, pues en ese caso nunca te dirán la verdad. ¡Adiós, hijo mío!».

Los dos hombres se estrecharon en un fuerte abrazo. Luego, mientras Conn sostenía las riendas y el estribo del caballo, Conan montó en la silla. Durante unos instantes la silueta embozada contempló las doradas torres de Tarantia, la esplendorosa gema de Occidente. Luego, tras un saludo final, Conan picó espuelas en dirección al sur, y el jinete y el caballo avanzaron bajo el aguacero, iluminados a trechos por los relámpagos. Al final del largo camino

quedaban Argos y el mar.

De este modo, el guerrero más poderoso del mundo inició la última y la más temible de todas sus aventuras.

3. La copa y el tridente

Tronos altivos se tambalean, los reinos se desploman y aterradoras tinieblas lo envuelven todo. Pero un jinete cabalga en pos de una aventura desesperada hacia un destino desconocido en el misterioso Oeste.

EL VIAJE DE AMRA

La tormenta había estallado hacia medianoche. El fulgor de los relámpagos iluminaba el grueso manto de nubes que se extendía sobre la comarca y un fuerte viento aullaba como una manada de lobos, haciendo ondular las densas cortinas de agua que caían del cielo.

Pero en el interior de «La copa y el tridente», una taberna de la costa situada cerca del puerto de Messantia, en Argos, reinaban la luz, el calor y el jolgorio. Un gran fuego ardía en la chimenea de piedra, proyectando cambiantes sombras sobre las paredes. Marineros, pescadores y algún que otro viajero sorprendido por la tormenta descansaban sobre los bancos de madera, saboreando la amarga cerveza de Argos, o el delicado vino zingario quienes podían permitirse ese gasto. Una temerá se tostaba en el asador y el aroma de la carne inundaba la amplia estancia.

De repente se abrió la puerta de roble y una fuerte ráfaga de viento entró en el cuarto. Los clientes se volvieron y se estremecieron al ver una gigantesca figura que llenaba el vano de la puerta. El hombre iba cubierto de la cabeza a los pies con una capa negra, de la cual caían chorros de agua que formaban pequeños charcos en el suelo. Por debajo del oscuro sombrero de ala ancha, los presentes pudieron ver unos ojos de mirada amenazadora en un rostro bronceado marcado por el paso del tiempo, pero ennoblecido

por una plateada barba. El forastero entró y cerró la puerta de un golpe. Luego se quitó la capa empapada de agua.

El tabernero, un hombre grueso de cara redonda, rojiza y sudorosa, enmarcada por unos grasientos mechones oscuros, se acercó para atender al viajero. Mientras se secaba las manos en el sucio delantal, el posadero hizo algunas breves y afectadas reverencias.

—Sírveme cerveza negra caliente —dijo el viejo de mirada fiera, mientras tomaba asiento en el banco más próximo al fuego—. Y dame un buen trozo de esa temerá, si ya está hecha. ¡Rápido, hombre! ¡Estoy calado hasta los huesos, helado hasta la médula y hambriento como un lobo!

Mientras el posadero se retiraba presuroso, un hombre robusto de la región, de pelo rubio y con algunas copas de más, le pegó un codazo a sus compañeros y se puso de pie delante de la chimenea, balanceándose sobre los talones. Era un individuo alto y musculoso, con los hombros anchos típicos de un luchador. Sus ojillos porcinos contemplaron con expresión de necia astucia al forastero que, por estar ocupado en extender su capa ante el fuego, no le prestó atención.

—¿A quién creéis que tenemos aquí, muchachos? —dijo el hombre de Argos con voz pastosa.

—Parece un bucanero zingario, Strabo —repuso uno de sus compinches.

Strabo miró al anciano viajero de arriba abajo y dijo sonriendo:

—Es poca cosa para ser un bucanero. ¡Y el viejo perro se ha sentado en el mejor sitio de la taberna! ¡Eh, tú, anciano, quita de ahí tus gastados huesos y deja que esta honrada gente de Argos se caliente al fuego!

Conan levantó sus centelleantes ojos azules. Si Strabo no hubiera estado tan bebido, se habría dado cuenta de la amenaza que brillaba en aquella mirada. Pero el hombre de Argos se encolerizó puerilmente y su rostro se congestionó aún más.

—¡Te estoy hablando a ti, bribón! —gritó, al tiempo que le daba al cimmerio un puntapié en una pierna, con lo cual la taberna quedó en el más profundo silencio.

Aquel era el fanfarrón de la localidad, por lo cual al cabo de un rato los demás lanzaron algunas risitas de aprobación y se pegaron

codazos, esperando impacientemente el espectáculo que les iba a proporcionar Strabo.

En el otro extremo de la estancia había una figura voluminosa envuelta en una capa, cuya capucha dejaba su rostro en sombras. El individuo se inclinó hacia adelante con los ojos entrecerrados, presa de un extraño interés, y se puso a contemplar la escena.

Conan se movió como un tigre que ataca. Estaba sentado, desplegando su capa, y se puso en pie en un santiamén; luego aferró el carnoso cuello de Strabo con su mano recia y huesuda. Entonces, en una verdadera proeza de fuerza, levantó al fanfarrón y lo arrojó a través de la habitación. El cuerpo del hombre de Argos se estrelló contra la pared de madera con un impacto que sacudió a toda la casa.

Luego el cuerpo cayó al suelo, donde quedó extendido. Por un momento, Strabo permaneció aturdido sobre el piso, jadeando. Entre los que estaban mirando se alzó una voz contenida.

—Un viejo como ese… ¡imposible! —dijo el hombre.

Entonces el fanfarrón volvió a ponerse en pie, con el rostro a punto de estallar a causa de la congestión. Lanzó un juramento incoherente y cruzó la taberna con los brazos extendidos.

Conan se adelantó para recibirlo. Su puño izquierdo se hundió en el voluminoso vientre de su contrincante como una bola de hierro. El aire silbó al salir entre los dientes del fanfarrón, cuyo rostro se volvió grisáceo. Luego se dobló por la mitad y el cimmerio le dio un golpe en la mandíbula, levantándolo del suelo. Cuando se desplomaba, Conan le dio un puntapié y lo hizo caer sobre el fuego de la chimenea.

Volaron las brasas y las cenizas en una nube oscura, y los amigos de Strabo se precipitaron alarmados sobre este. Lo retiraron de la chimenea chamuscado, con la cara negra y pringado de la grasa del asado. Sus camaradas le dieron unos golpes en las mejillas, intentando reanimarlo, pero con cada palmada la cabeza oscilaba, inerte, de un lado a otro. La sangre manaba de su nariz herida y de los labios, empapando su camisa. Conan dejó de prestarles atención cuando los amigos del hombre lo levantaron lanzando maldiciones y se lo llevaron a otra habitación.

La tensión se interrumpió cuando un coro de elogios y de felicitaciones premió la proeza del cimmerio, pues muchos de los

presentes habían anhelado hacía mucho tiempo que algún hombre decidido le diera por fin una lección al arrogante personaje. Conan se limitó a responder con una leve sonrisa y enseguida dedicó toda su atención a la jarra de cerveza caliente que le habían servido.

Cuando estaba saboreando el espumoso líquido, una áspera exclamación le hizo volver la cabeza.

—¡Por el hacha de Thor, y los fuegos de Baal solo hay un mortal en treinta reinos a la redonda capaz de arrojar a ese gordo fanfarrón al otro extremo de la habitación! ¿Será posible…?

Los parroquianos se abrieron como las aguas ante la proa de un enorme navío cuando un individuo gigantesco de barba pelirroja entrecana avanzó entre los presentes. Se detuvo junto a Conan como un rudo oso pardo, si bien vestía un magnífico jubón rojo bordado en oro y cubría su calva con un sombrero adornado con plumas. Unos aros de oro colgaban de sus orejas, y en tomo al voluminoso vientre lucía un fajín de seda del que sobresalían varias dagas enjoyadas y una cachiporra que hubiera destrozado el cráneo de un buey. Un pesado alfanje colgaba de un tahalí bordado que le cruzaba el pecho, y sus arqueadas piernas calzaban unas finas botas de cuero.

Conan lanzó una mirada al sudoroso rostro de ojos chispeantes, que brillaban bajo unas espesas cejas de color rojizo, y en su adusto rostro se dibujó una amplia sonrisa. Luego lanzó un rugido de alegría.

—¡Sigurd de Vanaheim, vieja morsa! —exclamó el cimmerio—. ¡Por los fuegos del infierno, Sigurd Barbarroja! Los dos hombres se fundieron en un abrazo.

—¡Amra, el León de los Mares! —gritó a su vez el corpulento individuo.

—¡Silencio! ¡Cierra el pico, viejo barril de grasa de ballena! —gruñó Conan—. Tengo motivos para permanecer en el anonimato, por ahora.

—¡Oh, vaya! —repuso Sigurd, que agregó en voz baja—: ¡Por los colmillos de Badb y las garras de Nergal, que me asen las entrañas si no se alegra el viejo corazón de un marino de volver a verte!

Y los dos hombres se dedicaron a darse efusivas palma das que hubieran enviado rodando por el suelo a unos individuos menos corpulentos.

—¡Por Crom, Sigurd, siéntate a mi lado y bebe conmigo, viejo chacal! —propuso Conan.

El aludido se dejó caer sobre el banco de madera y se quitó el sombrero emplumado. Después estiró las rollizas piernas hacia la chimenea.

—¡Tabernero! —gritó Conan—. ¡Trae otra jarra! ¡Eh!, ¿cuándo viene ese maldito asado?

—¡Por la espada de Mitra y la lanza de Wodun que no has perdido ni un ápice de fuerza en treinta años! —afirmó el pelirrojo vanir, que una vez que ambos hubieron brindado se pasó una manga de color carmesí por los brillantes labios y lanzó un sonoro eructo.

—¿Conque no, eh, viejo bribón y mentiroso? —dijo Conan riendo suavemente—. Pues deberías recordar que hace treinta años, cuando le daba un golpe a un hombre en el rostro, como acabo de hacer, le rompía los huesos y por lo general no vivía para contarlo.

El cimmerio lanzó un suspiro y agregó:

—Pero al final el tiempo nos da caza a todos. Tú también has cambiado, Sigurd. Esa gorda barriga estaba tan recta como un mástil cuando nos conocimos. ¿Recuerdas cuando nos vimos detenidos por una calma chicha delante de las islas Sin Nombre, sin nada para comer salvo las ratas de la bodega y los pocos peces que podíamos pescar en aquellas aguas infernales?

—Claro, claro —afirmó el otro secándose algunas lágrimas furtivas—. ¡Ah, malditas sean mis entrañas, claro que has cambiado, viejo león! Entonces no había canas en tu negra melena… Sí, ambos éramos jóvenes y estábamos llenos de savia nueva. ¡Pero que me arrojen al fondo del mar! ¿Creerías que uno de la Hermandad me contó que estabas reinando en uno de los países interiores, en Corinthia o Brytania? No recuerdo cuál. ¡Por las barbas de Moloch y las verdes patillas de Lir que me alegra verte después de tanto tiempo!

Los dos compañeros de aventuras se contaron sus respectivas historias mientras engullían el asado y saboreaban la cerveza. Hace muchos años, cuando Conan había sido miembro de la Hermandad Roja de las islas Baracha —archipiélago situado al sudeste de la costa zingaria—, él y el pelirrojo vanir habían sido grandes amigos. Luego sus caminos se habían separado y para el solitario corazón

del cimmerio era un inmenso placer volver a encontrar a su viejo camarada y recordar hazañas del pasado entre juramentos y saboreando una apetitosa comida. En ese momento era Conan quien estaba contando sus aventuras.

—De modo que cuando desperté y vi que no era un sueño —decía en voz baja—, redacté un documento de abdicación en favor de mi hijo, que gobernará con el nombre de Conan II. Nada me retenía en Tarantia. Veinte años dejan un sabor amargo en el paladar de un hombre, después de tanto administrar justicia y componer leyes. Hace tiempo que no peleo con los reyes vecinos. Desde la caída de los Adeptos Negros no ha habido una verdadera contienda en aquellas tierras. Y un hombre de verdad llega a sentirse cansado de tanta paz y prosperidad, sobre todo si se ha pasado la vida entre guerras y batallas.

Conan permaneció en silencio durante un momento, con los ojos brillantes, como si estuviera reviviendo el pasado. Luego suspiró y dijo:

—Es cierto que Aquilonia es un país hermoso y fértil al que he procurado gobernar con prudencia.

Pero mis viejos amigos ya han desaparecido: el bueno de Publius, el canciller, que era capaz de obtener tres monedas de oro sembrando una; Trocero, que me ayudó a subir al trono; Pallantides, el general, que sabía lo que pensaban los enemigos antes de que lo supieran ellos mismos. Todos han muerto o desaparecido. Y puesto que mi compañera Zenobia murió al dar a luz una hija, hasta el mismo aire de Tarantia se había vuelto irresistible para mí.

El cimmerio lanzó un gruñido y, después de beber unos tragos de cerveza, siguió diciendo:

—Las cosas marchaban bien mientras el muchacho era pequeño. Me complacía enseñarle a usar el arco, la espada y la lanza, así como a montar a caballo. Pero ahora ya se ha hecho un hombre y debe vivir su propia vida. Y creo que será mejor que lo haga sin la presencia de un viejo espectro de barba canosa detrás de él. En realidad no tuve necesidad de que Epemitreus me lo ordenara. Ya era tiempo de que partiera en busca de la última aventura. Puedes creerme, por Crom, que siempre temí llegar a morir en la cama, rodeado de médicos susurrantes y de cortesanos llorosos. ¡Una

última batalla en la cual luchar y morir, eso es todo lo que le pido a los dioses!

—Es una gran verdad —manifestó el fornido pelirrojo sin poder contener un sonoro suspiro—. Lo mismo me ha ocurrido a mí, León, aunque el destino no me ha deparado una corona ni un reino. Yo dejé la Hermandad hace años y capitaneé un barco mercante que hacía el recorrido entre Messantia y Kordava. ¿Puedes imaginarte al viejo Sigurd Barbarroja, el terror de los mares de Baracha, como patrón de un navío mercante?

El antiguo pirata se interrumpió a causa de un acceso de risa.

—¡Ah, y eso no es lo peor de todo! Al igual que tú, León, decidí formalizar mi situación con una moza, una muchacha magnífica, aunque tuviera algunas gotas de sangre picta en sus venas. Bien, lo cierto es que tuvimos una carnada de niños llorones como pocos, que ahora son tan grandes y fuertes como yo mismo. Ella se murió hace años y los muchachos ya se defienden solos. ¿Qué puede hacer un viejo que no termina de morir, eh, Amra?

»Pues resolví venderlo todo cuando el último de mis hijos se casó; ahora regreso al turbulento puerto de Tortage para saborear un poco de la vida, antes de que la larga noche caiga sobre mí. ¿Qué me dices, León? Ven conmigo otra vez al refugio de los piratas, y deja que Set se haga cargo de esas profecías y de esos sueños del más allá. ¡Volveremos a saquear a la amurallada Khemi, en Estigia! ¡Que me aspen si no recibimos un sablazo en el vientre y nos convertimos en héroes de leyenda o, por el contrario, conseguimos más oro del que lograron Tránicos, Zarono y Strombanni juntos! Vamos, Amra, ¿qué te parece mi propuesta?

En ese momento una sombra oscura se interpuso entre los dos hombres. Conan levantó los ojos mientras su mano aferraba la empuñadura de su espada. El desconocido de capa negra que los había estado observando desde el otro lado de la habitación se sentó con ellos a la mesa.

—¿Buscáis un barco, caballeros? —preguntó con voz sugerente.

Sigurd murmuró algo lleno de recelo, pero el recién llegado, cuyo rostro se hallaba oculto por la capucha, colocó ambas manos enguantadas sobre la mesa para indicar que tenía intenciones pacíficas.

—No he podido evitar oír parte de vuestra conversación —

agregó el intruso—. Os ruego que me perdonéis la intromisión, pero si me concedéis unos minutos creo que llegaremos a un acuerdo ventajoso para todos.

Sigurd seguía mirándolo con desconfianza, pero mostraba una evidente curiosidad. Conan fijó su mirada impasible en el hombre y dijo:

—Entonces habla, y di claramente lo que te traes entre manos.

El otro asintió con una cortés inclinación de cabeza y dijo:

—A menos que haya interpretado mal lo poco que he oído, creo que ambos sois antiguos marinos que pensáis buscar un barco para reanudar el negocio de… los Hermanos de la costa. No, no temáis —dijo levantando una mano con gesto tranquilizador—. No soy un confidente ni un espía. Por el contrario, propongo financiaros la compra de un buen barco.

Con la rapidez de una serpiente, la mano del desconocido se hundió entre los pliegues de su capa y reapareció enseguida, para desparramar un puñado de brillantes piedras preciosas sobre la manchada madera de la mesa.

Delante de los tres hombres resplandecía con un brillo intenso un montón de zafiros azules como las aguas de los mares del Sur, de esmeraldas verdes como los ojos de un gato, de topacios y circonios amarillos como la piel de un khitanio y de rubíes rojos como la sangre fresca.

Conan, sin dejarse impresionar, posó sus ojos recelosos en el forastero.

—En primer lugar —dijo con un gruñido—, quiero saber quién eres, en nombre de Crom. Que me ahorquen si acepto el regalo de un hombre que oculta su cara, aun cuando sea en una taberna de Argos, donde los soldados del rey Ariostro patrullan las calles a todas horas, logrando que sean tan seguras como para que una moza se pasee por los muelles a medianoche sin ser molestada.

—Oculto mi rostro por razones comprensibles, ya que la gente de Argos me conoce muy bien —afirmó el desconocido suavemente.

—Entonces dinos tu nombre —dijo Conan—, o te envío al otro lado de la habitación, como hice con ese puerco rollizo y fanfarrón.

—Con mucho gusto —repuso el otro en voz baja y entre leves risas—. ¡Yo soy Ariostro, el rey de Argos!

Conan lanzó un gruñido de asombro. El otro se quitó un guante

y extendió la mano. El antiguo sello real de Argos brillaba a la luz de las llamas con el fulgor que reflejaba el gran diamante en el que estaba tallado.

4. La roja Tortage

Las negras olas rompen en la playa oscura
con gran estruendo y una lluvia de espuma.
Los dioses de la tormenta rugen en el cielo;
el viento azota los ventanales y araña la puerta.
¿A qué inquietarse si zarpamos al rayar el alba?
Una gaviota solitaria grazna como un alma en pena
que el vendaval hubiera arrastrado sobre las aguas.
Los embates del mar no nos asustan,
pues nuestra jarra rebosa de buen vino
y aún faltan muchas horas para que amanezca.

CANTO DE LOS PIRATAS BARACHANOS

El puerto de Tortage rugía desafiante contra las estrellas. Asentado en una especie de copa de rocas y acantilados, el puerto pirata era una ascua de luces y una caja de resonancia de canciones y gritos. En efecto, la Hermandad Roja se hallaba en Tortage; Grandes barcazas y esbeltas carabelas se balanceaban amarradas a los muelles de piedra o de madera, o ancladas en medio del puerto.

Todas las tabernas, posadas y burdeles de la ciudad estaban atestados de clientes, pues la mitad de los piratas se habían concentrado en Tortage con sus bolsas llenas de oro y piedras preciosas y el espíritu deseoso de diversión fácil.

Los letreros de los establecimientos, adornados con calaveras, antorchas y sables cruzados, dragones, testas coronadas y otros signos, oscilaban entre chirridos a impulsos del fuerte vendaval marino. El oleaje atronaba al pie de los acantilados que se alzaban hacia las estrellas junto a la pequeña ciudad.

Una llovizna salada estallaba contra los muelles y el viento se

internaba por las tortuosas callejuelas flanqueadas por casas bajas, de techo plano, fachadas encaladas y ventanas con rejas. Las palmeras se agitaban bajo las ráfagas, recortándose contra el firmamento.

Durante más de doscientos años, la pequeña aldea de la bahía rodeada de acantilados había sido la capital de un imperio pirata, que asolaba las aguas situadas entre Kush y las tierras de los pictos. Allí no imperaba otra ley que la ruda y simple de la Hermandad. Fuera de ello, tan solo reinaba el sable, la daga, el puño y la destreza del luchador.

Esa noche, la ciudad pirata era una algarabía; por todas partes se oían gritos de júbilo y canciones procaces. Las peleas estallaban en las calles por los motivos más nimios y en tomo a los adversarios se congregaban grupos de alegres curiosos que los animaban a morir por un intercambio trivial de palabras, por un empujón o por los favores de una moza de labios rojos y caderas ondulantes. Era una noche importante. Los barcos se hallaban en puerto, con las bodegas atestadas del botín que le habían arrebatado a las flotas mercantes de los mares del sur. Y por si fuera poco, ¡Amra el León había regresado!

Treinta años no habían sido suficientes para relegar su fabuloso nombre al olvido. Por el contrario, el paso del tiempo añadió más prestigio a su figura, debido a las leyendas que se contaban de la época en que viviera con Belit, la pirata de Shem, así con Ortho el Rojo y con el sombrío Zaporavo de Zíngara.

En aquellos lejanos días en que Vilerus y luego Numedides habían reinado en Aquilonia, Conan había sido la pesadilla de ambos, primero como compañero de Belit y jefe de una banda de corsarios negros, y luego, algunos años más tarde, como pirata de las islas Baracha y capitán de bucaneros zingarios.

Durante algún tiempo sus barcos, la galera Tigresa, la carabela *León Rojo* y la carraca Perezosa habían cruzado los mares para regresar cargadas de tesoros.

En una época, Amra, como lo llamaban algunos, o Cenan, como era conocido por otros, había figurado entre los más célebres capitanes de la Hermandad Roja. Pero luego desapareció en las tierras desconocidas del interior y no se supo más de él. De cuando en cuando llegaban algunos rumores acerca de un rey guerrero

llamado Conan, que gobernaba en esos países, pero de los pocos que lo vieron, ninguno reconoció en él al pirata cimmerio de tiempos pasados. De ese modo Amra se convirtió en un mito de un pasado legendario.

Y de pronto se encontraba de nuevo entre ellos, con el cuerpo erguido ante la luz de las antorchas, mientras el viento salino del mar jugaba con su melena gris y su poblada barba. La llama de las teas chispeaba en la cota de malla que cubría su pecho, aún voluminoso, y sus brazos. La gran capa negra flotaba detrás de él como si se tratara de las alas de alguna gigantesca ave de presa.

Conan estaba de pie sobre un banco de piedra situado en el centro de la plaza principal del puerto de la ciudad, y su voz se alzaba como una trompeta por encima del murmullo de la multitud, llenando los espíritus de aquellos forajidos con los relatos de magníficas hazañas y épicas batallas del pasado y la promesa de extraordinarias empresas para el futuro. Pues Amra el León había regresado desde las brumas de la leyenda para reclutar una tripulación a fin de iniciar alguna aventura desconocida en el mar Occidental, y desde que recordaban los hombres, ningún barco se había aventurado jamás en aquellas aguas azotadas por los vientos. ¿Quién, sino Amra, podía soñar con llevar a cabo semejante empresa?

Los piratas permanecían con la boca abierta mientras Conan los maravillaba con sus frases, pues la magia primitiva de su espíritu heroico era tan contagiosa como la plaga. Les prometía oro y piedras preciosas, la gloria y la fama de unas aventuras hacia lo desconocido por nuevos mares, entre islas ignotas y pueblos exóticos. En dicha aventura ya no serían considerados como bribones sin ley, sino como héroes de leyenda, que quedarían inmortalizados en épicos poemas durante los siglos venideros.

Allí, anclado no muy lejos, se hallaba el barco de Amra, una enorme carraca llamada *León Rojo*, como la carabela de Conan en tiempos pasados.

El cimmerio no reveló todos los pormenores del asunto. No les habló del rey Ariostro de Argos, con cuyas gemas había adquirido el poderoso navío. Además, ¿para qué asustar a aquella gente con el relato de las Sombras Rojas y de la extraña aparición de Epemitreus, el profeta hechicero muerto hacía tanto tiempo?

No quería asustarlos porque precisamente cuando el Horror se llevó a cientos de subditos de Conan, la misteriosa maldición también se abatió sobre los ciudadanos de Argos. Los magos de la corte de Ariostro, así como los videntes y los astrólogos, habían estudiado los augurios de los astros. Después de leer algunos polvorientos manuscritos sobre magia, le dijeron al rey que las Sombras Rojas atacaban desde algún reino desconocido situado más allá del misterioso océano Occidental.

El prudente rey de Argos había enviado un barco tras otro al mar Occidental, pero ninguno regresó para aclarar el misterio. Por fin, toda la flota del reino se sintió atemorizada ante las noticias de nuevas expediciones hacia el remoto oeste. Pero las Sombras Rojas seguían atacando y el reino se hallaba al borde de la rebelión.

Por esa razón, el rey Ariostro se había aventurado por las calles de Messantia, embozado en su capa, a fin de buscar un capitán de barco que fuera lo suficientemente audaz para realizar la empresa y reclutar una tripulación. Entonces se encontró con Conan el Cimmerio —cuya identidad adivinó enseguida, si bien era lo suficientemente discreto como para no revelar ese hecho— y a Sigurd Barbarroja, el jovial bucanero de la lejana Vanaheim. Con las piedras preciosas de Ariostro habían comprado la fuerte barcaza y ahora Conan estaba en el puerto tratando de alistar una tripulación entre los piratas de las islas Baracha.

Algunos de los rostros que Conan tenía delante le resultaban conocidos de otra época, y a ellos se dirigió especialmente. Llamó sobre todo la atención del cimmerio un gigantesco negro sonriente que procedía de las selvas del sur. Después de señalar al ciclópeo kushita, cuyos brazos desnudos brillaban como si estuvieran untados con aceite y cuyo pelo rizado estaba veteado de gris, Conan exclamó:

—¡Tú me conoces, Yasunga! No eras más que un chiquillo cuando asolábamos las costas de los países, negros al lado de tu ama Belit. ¿Qué decides? ¿Vas a participar en la aventura de mi barco?

Yasunga levantó los brazos en alto mientras lanzaba un grito de alegría.

—¡Sí, sí, Amra! —gritó, ebrio de recuerdos gloriosos.

—¡Atrás, perro negro! —dijo una voz de tono helado, mientras

una silueta delgada, de aire peligroso, se colocaba en primera fila y hacía retroceder al negro de un empujón.

El recién llegado se volvió hacia Conan y lo miró con ojos malignos. El cimmerio examinó al hombre. Se trataba de un individuo delgado, de rostro enjuto, con cejas espesas y oscuras, y labios finos. Usaba una coraza dorada sobre un jubón de terciopelo negro; los diamantes relucían en los pendientes que llevaba en las orejas y en la mano derecha, que buscaba la enjoyada empuñadura de un largo florete entre los encajes de la manga.

Con voz suave, cuyo acento denotaba al natural de Zíngara, el hombre vestido de oscuro se dirigió a la multitud y dijo:

—¡Volved a vuestros sitios, perros! Estáis escuchando las divagaciones insensatas de este viejo necio que ha venido a atraeros con vanas promesas acerca de una aventura hacia lo desconocido. Tal vez sea él ese Amra del que tantas proezas hemos oído contar, y quizás solo sea un impostor. Pero ¿qué importa eso? Lo cierto es que este lobo viejo ha venido a nosotros con intenciones de destruir la armonía de la Hermandad. ¿Qué nos importan a nosotros las aventuras gloriosas? ¡Nosotros somos gente que se gana la vida en el mar, que busca el saqueo y el botín y que se ríe de los héroes que no sacan partido de sus hazañas!

El individuo volvió a mirar desdeñosamente a Conan y agregó:

—Y procura no atraer a mi piloto Yasunga a tu descabellada empresa, perro canoso. Yo le he enseñado a ubicarse en el mar por el sol y las estrellas, ¡y por Mitra que se quedará conmigo, con Alvaro el Negro, el Halcón de Zíngara! De modo que leva el ancla y márchate con tu carcomida barcaza hacia donde te lleven tus sueños de loco. ¡Aquí no estamos dispuestos a aguantar a gente de tu calaña!

Alvaro se había vuelto a medias para regresar por donde había venido, entre la turba que murmuraba, cuando lo detuvo una profunda y despectiva carcajada del cimmerio, que exclamó:

—¿Me llamas perro canoso, tú, perro emperifollado, cara de muñeca, hijo de las cloacas de Kordava?

Yo era capitán de la costa cuando tú aún mamabas la agria leche del pecho de tu madre. Y yo sembraba el oro de una docena de ciudades por las calles de Tortage cuando correteabas, lleno de mocos, en la trastienda de un prostíbulo zingario. Si no tienes

agallas para emprender una verdadera aventura, será mejor que te escondas en tu hedionda perrera y dejes hacer lo que quieran a los hombres de verdad. ¡Soy yo quien les está hablando, y si bien es cierto que soy viejo, mi mano no tiembla y aún puede enseñarte a manejar una espada!

Alvaro el Negro giró en redondo al tiempo que lanzaba una maldición y extraía su florete, que brilló como una aguja de fuego. Los presentes cuchichearon llenos de excitación y formaron un círculo en tomo a los contrincantes.

Conan arrojó a un lado su amplia capa y fue a desenvainar la ancha espada aquilonia. Pero antes de que estuviera toda la hoja fuera de la vaina, Alvaro ya atacaba con la rapidez y la gracia de un danzarín.

La fina hoja brilló delante del rostro del cimmerio, pero este, con un ágil movimiento sorprendente para su edad, dio un rápido puntapié al florete, desvió la estocada y luego saltó para ponerse en guardia. Su arma tintineó como una campanilla cuando se encontró con la del zingario. Una música metálica se dejó oír entre el rumor del viento, mientras los dos adversarios describían círculos, avanzaban, retrocedían, paraban golpes y atacaban. Las antorchas proyectaban sus sombras movedizas sobre las paredes de las casas vecinas.

Los dos contuvieron la respiración, pues si bien el Halcón de Zíngara estaba considerado como el mejor espadachín de las islas, no se sabía lo que podría dar de sí Amra después de tanto tiempo.

Comparaban su poderoso cuerpo con la felina agilidad del zingario y las apuestas que se hacían eran muy variadas.

Alvaro comprobó enseguida que su cantarín florete nunca podría traspasar la férrea defensa de la espada de Conan. Esta poseía una hoja ancha que parecía impropia para un duelo con un arma más delgada. Debería haber sido pesada y lenta, pero en la diestra del bárbaro se movía con la ligereza de un junco. Tampoco la sonrisa del fiero anciano trasuntaba cansancio alguno al manejarla.

Por el contrario, el sudor perlaba la frente de Alvaro, empapaba sus oscuros rizos y se deslizaba por sus mejillas hundidas. El zingario se daba cuenta de que si las dos hojas se encontraban en un fuerte impacto, la de su florete saltaría hecha pedazos.

Conan, sin embargo, no trataba de aplicar toda la fuerza a su

potente arma. Por el contrario, se limitaba a trazar un reluciente muro de acero delante de él con increíble facilidad, que el leve florete de su adversario no lograba atravesar. De cuando en cuando la sonrisa del cimmerio se convertía en una carcajada amenazadora. Se notaba que estaba jugando con el zingario y este sintió un escalofrío al pensar que en cualquier momento su adversario podía desviar el florete y derribarlo de un tajo.

La multitud observaba la escena con los ojos desorbitados, aunque poco a poco se dieron cuenta de lo que iba a ocurrir. Yasunga, el gigantesco kushita que Conan conocía desde hacía mucho tiempo, empezó a repetir una palabra que pronto surgió de cientos de gargantas, hasta que el gigante Alvaro tuvo la sensación de que la plaza retumbaba con el eco:

—¡Am-ra! ¡Am-ra! ¡Am-ra!

El ritmo de los gritos terminó por alterar la impasibilidad que caracterizaba al zingario. Alvaro tanteó con una mano buscando algo en su espalda, debajo del jubón de terciopelo negro. Allí llevaba una fina daga shemita, preparada para ocasiones como aquella. Cuando la hubo extraído de la vaina de cuero, retrocedió unos pasos. Conan, que no había podido ver la maniobra, se detuvo.

—¿Ya tienes bastante, cerdo negro de Zíngara? —dijo con voz atronadora.

La daga giró en el aire, dirigiéndose hacia el cuello desnudo de Conan. Este, sin apresurarse, levantó la mano con la rapidez del rayo y cogió el arma por la empuñadura.

Esta increíble proeza provocó un rugido en la multitud. Habían oído que los montañeses de unos remotos países del este se dedicaban al mortífero juego de detener puñales en el aire, pero nunca habían visto nada semejante. Tampoco sabían que el cimmerio había pasado muchos años en las estepas de Hyrkania y en las costas del mar de Vilayet, así como en los elevados montes Himelios, bien como jefe de nómadas, como pirata del mar interior o como soldado mercenario. Durante ese tiempo había aprendido a manejar el mortífero arco hyrkanio, la sutil cimitarra zuagira y el rápido puñal de Zhaibar, así como otras armas orientales.

La hazaña hizo que Alvaro abriera los ojos horrorizado. Pareció que le faltaba el aire y se desabrochó el cuello de encaje que asomaba por debajo de la coraza. Permaneció inquieto, como si no

supiera qué hacer. La tensión aumentaba por momentos.

Entonces… Conan le devolvió el puñal. Este brilló en el aire y fue a hundirse hasta la empuñadura en la garganta desnuda de Alvaro. Durante un momento el zingario se tambaleó sobre sus piernas, mientras la sangre resbalaba por su coraza. Luego cayó sobre el empedrado, produciendo un sonoro ruido metálico.

Conan levantó su espada, la cogió por la empuñadura cuando caía y la introdujo en la vaina. La multitud lanzaba gritos enloquecidos:

—¡Am-ra! ¡Am-ra! ¡Am-ra!

5. El kraken negro

El Kraken, ese ser antiquísimo,
surgió del limo primitivo
en tierras sumergidas por el tiempo,
bajo la oscura superficie del océano.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

El *León Rojo* había salido de las islas Baracha hacía tres días cuando el vigía avistó la galera de color verde.

Era el amanecer del tercer día. Desnudo hasta la cintura, con la espada colgando a un lado, Conan se hallaba de pie en el puente de popa, aspirando con fruición la salobre brisa marina, que había vuelto rígidas de sal su barba y su melena. Un amanecer de llamas doradas inundaba de luz el oriente y comunicaba fuego a las nubes largas y delgadas. El viento del noroeste cantaba entre los aparejos e hinchaba las velas en los mástiles.

—Vaya, Amra, conque de pie al alba, ¿eh? —dijo una voz profunda.

Conan se volvió y vio a Sigurd con las piernas abiertas sobre el puente, rebosando buen humor. El viento, que agitaba su barba rojiza y daba a sus mejillas una tonalidad encarnada, también extendía su amplia capa de color carmesí que una vez adornara las espaldas de un pomposo almirante de Zíngara.

El cimmerio sonrió al observar el espectáculo que ofrecía el rudo hombre del norte. Las trencillas doradas que cubrían su capa formando arabescos estaban ajadas por el sol y la humedad; además, faltaban en ella muchos de los botones de marfil que llevaba. Una faja multicolor le rodeaba el voluminoso vientre; de ella salían media docena de dagas enjoyadas y cachiporras, en tanto

que de su costado colgaba un enorme alfanje de hoja mellada.

Debajo de la enorme capa, el vanir llevaba una amplia blusa blanca llena de remiendos y de manchas de vino y abierta hacia el ombligo. Por dicha abertura también asomaba la mata de pelos rojizos que cubrían gran parte del cuerpo de Sigurd. Llevaba un llamativo pañuelo de color escarlata enrollado alrededor de su cabeza calva y de las orejas le colgaban grandes aros de oro.

—¡Ah, por los cuernos de Heimdal y el velo de Tanit que es una mañana digna de los mismos dioses!, ¿no es cierto, León? —dijo—. Para mí es tan reconfortante como un buen vaso de vino el hecho de hallarme de nuevo en el mar, con una sólida cubierta bajo los pies y una tripulación de bribones dispuesta a teñir de sangre los nuevos mares con solo darles una orden.

—Sí —admitió Conan—. Es un buen barco el que nos han proporcionado las piedras preciosas del rey de Argos, y estos truhanes forman una de las mejores tripulaciones que he tenido en toda mi vida.

Al decir esto, el cimmerio lanzó una mirada al combés, donde los piratas se dedicaban a baldear la cubierta y a realizar otras tareas similares. Las leyendas que rodeaban el nombre de Amra el León habían atraído a un conjunto de avezados corsarios, ansiosos de compartir la gloria y el botín de Amra en el remoto oeste. Aquellos hombres que se afanaban con el cuerpo desnudo de la cintura para arriba componían un grupo abigarrado; también olían a sudor y a vino rancio, pero eran los mejores piratas de las islas Baracha.

En su mayor parte, la tripulación estaba formada por nativos de Argos, hombres de estatura media, complexión robusta y pelo castaño o rubio oscuro. Mezclados con ellos había algunos renegados zingarios de piel oscura. También había hombres de Ofir y de Koth, así como algunos shemitas de nariz aguileña, ojos azules y barba negra. Incluso se podía encontrar un par de estigios con rostro de halcón y piel bronceada. Había un fornido zaporosko de cabellos rubios; se llamaba Yakov y era el jefe de los arqueros. Un gigantesco negro de las selvas de Kush semejaba una enorme estatua de ébano; era Yasunga, el piloto. También se veía a otro hombre de piel oscura, físico hercúleo y barba rizada; era Goram Singh de Vendhya, una tierra tan al este que la mayor parte de los

occidentales la consideraban una fábula. Pero fueran negros o blancos, todos eran veteranos marineros.

—Y bien, ¿cuál es tu plan, Amra? —preguntó Sigurd, posando en el cimmerio sus agudos ojos azules—. Hemos oído hermosas palabras y promesas de rico botín, pero ¿qué buscamos en el océano Occidental y hacia dónde navegamos? Hasta el momento no hemos visto más que ballenas.

Conan se encogió de hombros y repuso:

—¡Crom lo sabe mejor que yo! Lo cierto es que he oído hablar de continentes perdidos y de fabulosas islas más allá de donde se pone el sol. Y por las palabras de Epemitreus y los consejos de los astrólogos del rey Ariostro, he llegado a la conclusión de que debemos dirigimos hacia el oeste hasta que encontremos algo extraño. ¡Que los diablos me lleven, Sigurd, si no espero hallar pronto la fuente del Horror! Esta vida en el mar me hace arder en deseos de entrar en acción. La paz será muy hermosa, pero…

Conan desenvainó su enorme espada y cortó el aire de un mandoble que se oyó por encima del viento.

Sigurd Barbarroja se echó a reír a carcajadas, con movimientos que movían su enorme panza, y guiñó un ojo.

—¡Vaya, vaya, Amra! —dijo—. ¿Conque eso es lo que nos trae el viento, verdad? Sigues siendo el mismo astuto bribón de otros tiempos. Me imagino que cuando hayamos vencido a ese sombrío enemigo nos dedicaremos a hacer algunas bribonadas, ¿no? En Messantia había muchos barcos mercantes cargados a tope; sería una buena broma saquear las naves de Argos con el barco que su rey nos ha dado, ¿no te parece?

El cimmerio sonrió benévolamente y dio unos golpes a Sigurd en la espalda.

—Eres el mismo chacal bandolero de siempre, Sigurd —repuso Conan—. Pero te advierto que eso no me gusta.

—¡No me dirás que al cabo de todos estos años te has vuelto honrado! —exclamó el vanir.

Conan no pudo contener la risa y dijo a continuación:

—No, no es eso, pero cuando se ha sido rey, a uno se le quitan las ganas de cometer delitos menores.

Además, Ariostro nunca me ha causado problemas, ¿por qué habría de creárselos yo a él? Mi hijo ya tendrá bastantes

preocupaciones protegiendo sus fronteras de los reyes enemigos para que yo se las aumente.

—¿Entonces piensas realizar una incursión contra los estigios, como yo proyectaba hacer cuando nos encontramos en Messantia? Es verdad que es gente dura de pelar, pero con esta tripulación podríamos…

Conan movió negativamente la cabeza.

—Tampoco pienso en eso —dijo—. Al fin y al cabo, yo he sido capitán pirata en varias ocasiones, y de los más célebres. Si busco nuevas aventuras, ¿para qué iba a trepar de nuevo por la misma escala?

—En ese caso —gruñó Sigurd impaciente—, ¿qué rayos pretendes? ¡Dilo de una vez!

El cimmerio extendió su largo brazo y apuntó con el índice en dirección a la proa.

—Hacia el oeste, amigo, hay algo que desconocemos —aseguró —. Las Sombras Rojas son parte de eso. Antiguos manuscritos lo afirman. Estoy seguro de que no me imaginabas como sabio, ¿verdad?

—Me resulta más fácil imaginar a una de las hermosas bailarinas de Ariostro como sanguinario pirata —repuso Sigurd.

—Bueno, lo cierto es que sé descifrar diferentes escrituras y en la biblioteca real de Tarantia encontré relatos acerca del Cataclismo, la época en la que el océano se tragó a Atlantis, hace ya ocho mil años.

Se afirma en esos escritos que miles de habitantes de Atlantis huyeron al continente, a Thuria, como solían llamarlo. Y en el Libro de Skelos se dice: «Otros huyeron del hundimiento de Atlantis dirigiéndose hacia el Oeste, y se asegura que por allí arribaron a otro continente situado frente al de Thuria al otro lado del océano. Pero se ignora lo que ocurrió con esos fugitivos, ya que, con la desaparición de Atlantis, el mar se hizo demasiado ancho para establecer un comercio regular entre las tierras conocidas y las ignotas de Occidente». Eso es todo, pero puede estar relacionado con la empresa que ahora nos ocupa.

—¿Y qué? —preguntó Sigurd—. Yo también he oído cuentos como ese.

—Pues que si ante nosotros hay una tierra de poderosa magia,

también será un país rico y opulento, muy adecuado para que unos bribones como nosotros lo saqueemos. ¿Por qué molestamos en capturar unos pocos barcos cuando con un poco de suerte y decisión podemos apoderamos de todo un imperio?

Sigurd suspiró y se pasó el dorso de la mano por los ojos. Luego dijo:

—¡Ah, Amra, debí imaginar que en ese duro cráneo se estaba maquinando algún proyecto más colosal de lo que cualquier hombre ordinario pudiera concebir! ¡Eres un magnífico viejo lobo, a fe mía! ¡Aunque nos cueste sangre llegar hasta allí, te acompañaremos hasta donde se pone el sol, si fuera necesario!

Luego miró atentamente el sol y con un bufido de cólera se dirigió hacia el timón, donde un shemita de mala catadura estaba empuñando la barra.

—¡Aparta, perro sarnoso! ¿Estás ciego o borracho? —exclamó, mientras empujaba al pirata a un lado y empuñaba la barra con ademán diestro—. ¡Nos estamos desviando medio punto del rumbo que dio Amra anoche! ¡Malditos sean estos cerdos perezosos, escoria de las islas Baracha!

Entonces miró de soslayo el sol y le dio un hábil impulso al timón. El *León Rojo* giró levemente, respondiendo como un potrillo bien amaestrado.

En ese momento se oyó un grito que procedía de la cofa de los vigías.

—¡Barco a la vista! —gritaron.

Conan salió hacia la borda y examinó la superficie brumosa y grisácea del mar con sus ojos penetrantes, pero no pudo ver nada.

—¿Hacia dónde? —preguntó con voz atronadora, haciendo bocina con las manos.

—¡Un punto y medio por la amura de babor! —le respondieron.

—¡Ya lo veo! —dijo Sigurd, que se hallaba de nuevo junto a Conan, jadeando como una morsa asmática, después de haber dejado al pirata shemita otra vez en el timón—. ¡Allí está; por todos los dioses que parece una galera!

Conan se protegió los ojos del sol con una mano y miró hacia donde señalaba su amigo. Allí, navegando entre la tenue neblina del amanecer, pudo divisar dos mástiles desnudos, y cuando una ola levantó al *León Rojo* vio claramente el casco largo y bajo de una

galera.

—¡Por todos los infiernos de Estigia! ¿Qué demonios hace una galera aquí? —gruñó Conan—. Ningún capitán con dos dedos de frente se internaría tanto por el océano Occidental en semejante embarcación. Si el oleaje la hace zozobrar, la tripulación perecerá al cabo de un tiempo por falta de alimentos, de agua y de alojamiento adecuado.

La galera ya se veía perfectamente. Podían distinguirse las esbeltas líneas de su casco bajo, que estaba pintado de color verde. Una espuma blanca bañaba sus costados, donde la doble hilera de remos se hundían de manera acompasada en las aguas. Se trataba, pues, de un birreme, con una proa alta y curva que tenía la forma de una cabeza de dragón. Debajo de esta, y casi al nivel del agua, se divisaba un espolón amenazador de bronce, verde de moho y cubierto en parte por algas y lapas marinas.

—Hum, eso es muy extraño, Amra —dijo Sigurd—. No lleva bandera. Pero en fin, has dicho que íbamos en busca de extrañas aventuras.

—¿Qué es eso que lleva pintado en la proa? —preguntó el cimmerio.

Sigurd echó un vistazo y dijo:

—Parece una nube negra con un centro rojo. ¿O es una enorme estrella de mar?

Conan siguió observando la misteriosa galera de color verde y dijo:

—Bueno, lo cierto es que no se trata de un barco mercante sino de una galera de guerra, ya que tiene espolón y una fila doble de remos. Dejemos que pase. Solo nos daría dolores de cabeza y ningún botín.

De todas formas, le preocupaba la presencia de semejante barco en aquellas aguas inexploradas. ¿Sería lo que estaba buscando? Echando la gris melena hacia atrás, el bárbaro llamó al vigía.

—¡Ahí en la cofa! —gritó—. ¿Puedes divisar lo que lleva marcado en la proa?

—Sí, capitán. Se trata de una especie de pulpo negro con una serie de tentáculos y con un ojo ardiente justo en el centro…

La voz de Conan se alzó en un poderoso rugido, esta vez para dar unas órdenes:

—¡Timonel, dos puntos a babor, directo hacia la galera! ¡Todo el mundo a cubierta con espadas, picas y defensas! ¡Preparados para maniobrar las velas! ¡Arqueros al puente de proa, con sus armas! ¡Yasunga, dispón un grupo de abordaje! ¡Atención, perros! ¡Aquí está el combate que deseabais!

Sigurd lo miró asombrado.

—Pero… —tartamudeó—. ¿Qué demonios te pasa, por Mitra?

—¡Es el símbolo del Kraken Negro! ¿Eso no significa nada para ti, vieja foca de Vanaheim? —gruñó Conan.

Sigurd acompañó al cimmerio hasta la popa y se detuvo allí cuando Conan mandó al paje de cabina que lo ayudara a ponerse la cota de malla y el casco con cuernos. El hombre del norte tenía el ceño fruncido mientras trataba de pensar acerca de los que le había dicho Conan. Luego su gesto cambió, pero su rostro palideció.

—¿Acaso te refieres —dijo— a esa antigua historia relativa al emblema de los Reyes Brujos de Atlantis?

—Sí. Y ahora ponte la coraza, antes de que desparramen tus gordas tripas por la cubierta.

—¡Dioses del mar! —murmuró Sigurd volviéndose lentamente —. El Kraken de los hombres de Atlantis, los que desaparecieron bajo el mar hace ocho mil años. ¡Por Crom, por Ishtar y todos los dioses! ¿Será posible?

Aunque era evidente que no se trataba de un barco mercante que estuviera transportando una carga de valor, la galera verde cambió de rumbo y huyó ante la presencia del *León Rojo*. En cada uno de los dos mástiles habían izado una vela que se hinchaba por efecto de la brisa matinal. El *León Rojo* siguió de cerca la blanca estela del otro barco.

Conan había trepado a los aparejos y se aferraba a ellos con su mano bronceada, mientras que con la otra se protegía los ojos del sol.

—¡Es inexplicable! —murmuró—. Todos los remos están en movimiento, y que me ahorquen si veo a un solo remero en cubierta. Y en el combés tampoco se ven soldados. No hay nadie en los castillos de proa y de popa, ni en los aparejos.

Luego el cimmerio regresó a cubierta, donde lo estaban esperando Sigurd y Yasunga. El hombre del norte le dijo:

—Todo esto es endiabladamente raro, Amra. Fíjate en las líneas

de ese casco. ¡Jamás he visto un barco como ese en todos mis años de navegación!

—¡Una galera verde del infierno! —musitó Yasunga con voz profunda y musical—. ¡Es un barco de fantasmas, Amra!

—¡Al demonio con eso! —repuso Conan impaciente—. Sea un barco infernal o terrenal, lo cierto es que huye como si llevara a bordo a la emperatriz de Khitai y todos sus tesoros. ¡Mira cómo su proa corta las olas!

Luego levantó la voz y ordenó:

—¡Milo, iza las velas superiores! ¡Pronto, o te hago desollar vivo!

Los tres hombres contemplaron de nuevo la galera y Conan dijo:

—Es un barco muy rápido —comentó—, y se vale bien de los remos y de las velas, pero con más velamen podemos darle caza. Venga de donde venga, no hay duda que quien lo manda está deseando perdernos de vista.

—Pero el hecho de que no lleve escolta —dijo Sigurd— me resulta muy sospechoso. ¿Quién ha oído hablar de una galera real o que transporte tesoros que navegue sin un barco que la proteja?

La tripulación del *León Rojo* ya se encontraba en sus puestos. Los arqueros preparaban sus armas en el castillo de proa y miraban sus flechas, para ver si alguna se había curvado. En el combés, los marineros se hallaban junto a los cabos de las jarcias, en tanto que los combatientes se apiñaban delante de la borda ajustándose las corazas y las correas de sus cascos. Otros afilaban sus sables con piedras de esmeril.

—¡Por Crom! —exclamó el cimmerio con voz tronante—. ¡Ya veremos el valor de lo que transporta para huir como una tímida doncella ante nuestra presencia!

Los tripulantes, excitados ante la proximidad de la presa, lanzaron gritos de júbilo. Sigurd, cubierto desde el cuello hasta las ingles con una cota de malla, subió al puente de popa. Conan le dio un golpe en el hombro y dijo:

—¡Por Crom y por Mitra, viejo lobo marino, que el sabor de la batalla hace que mi corazón lata aceleradamente, como el de un sabueso que huele sangre!

El hombre del norte esbozó una amplia sonrisa y lanzó un grito de alegría que hubiera hecho estremecer hasta a una ballena.

—¡Ah, León, el viejo Sigurd suele hablar con motivo! —exclamó—. Yo ya había sentido en los huesos que nos hallábamos ante un tesoro como jamás se ha visto.

—¿Eso crees? —preguntó Conan riendo—. Bueno, en ese caso, ¡a por él!

Con todo el velamen desplegado al viento, la carraca avanzó detrás de su presa, subiendo y bajando a impulsos de las olas y cortando la espuma que la galera dejaba a su paso. La misteriosa nave verde, siempre delante, llevaba extendidas sus dos velas triangulares, como si se tratara de un reptil volador de tiempos remotos.

6. El fuego mágico

Una enorme galera verde del desconocido Oeste,
con el temido Kraken Negro grabado en la proa,
navega a toda vela desde tierras ignotas,
llevando un secreto infernal en sus oscuras bodegas.

EL VIAJE DE AMRA

El sol brillaba en la clara bóveda del firmamento cuando el *León Rojo* alcanzó por fin a la misteriosa galera verde que llevaba grabado en la proa el símbolo del Kraken Negro de Atlantis. La galera había huido durante toda la mañana de ellos, empleando no solo las velas sino también unos remos que se levantaban y bajaban como si quienes lo manejaban no conocieran el cansancio humano. Pero la carraca salvó palmo a palmo la distancia que separaba a las dos naves.

—Parece ser que renuncia a seguir huyendo —dijo Sigurd con un gruñido.

Como si comprendiera la futilidad de la lucha, la galera aminoraba su marcha mientras el *León Rojo* se acercaba. Ahora se hallaban a un tiro de flecha una de otra. Conan miró el castillo de proa de su barco, donde los arqueros de Yakov se habían parapetado detrás de las defensas colocadas sobre la borda antes del combate y esperaban la orden de disparar.

—¡Qué extraño, Amra! —comentó Sigurd—. ¡Todavía no se ve a nadie en cubierta!

—Es condenadamente raro —asintió el cimmerio—. Al menos debían tener un grupo para rechazar a quienes los aborden. ¿Acaso es que se ocultan todos abajo como ratones, o es que no hay nadie en la nave, con excepción de los remeros y el timonel?

—Ya nos acercamos —dijo Sigurd.

Volviéndose hacia la proa, donde estaban los arqueros, Conan gritó:

—¡Disparad una flecha!

—¡Sí, capitán! —repuso Yakov, y golpeó levemente a un arquero en el hombro.

El que había recibido la orden tensó la cuerda y la soltó enseguida. La flecha describió un arco y cayó a diez pasos del casco de la nave enemiga. Durante un momento, la tripulación de la carraca permaneció en silencio, mientras se oía el silbar del viento y el rumor de las olas.

—¡Disparad otra! —¡Sí, capitán!

Esta vez la flecha fue a incrustarse en el esmaltado casco de la galera.

—¡Ya está a tiro! —exclamó Sigurd.

—¡Lanzad una andanada de flechas! —exclamó Sigurd.

—¡Sí, capitán!

Yakov hizo una señal a todos sus arqueros y las cuerdas emitieron un chasquido al unísono. Con un silbido semejante a una ráfaga de viento, una nube de flechas salvó la distancia que separaba a los barcos y cayó dentro del casco de la galera. Casi todos los dardos dieron en lugares que no alcanzaban a verse desde el *León Rojo*.

Conan observó el movimiento de los remos de la misteriosa embarcación. Normalmente, una andanada de flechas como aquella habría dejado fuera de combate a unos cuantos remeros, lo que se hubiera reflejado en el rítmico batir de los remos, hasta que las víctimas hubieran sido reemplazadas.

Pero los remos seguían subiendo y bajando con un compás imperturbable.

—Debe de tener una cubierta sobre los remeros —dijo Conan irritado.

—Creo que está girando para embestimos con el espolón —afirmó Sigurd.

—Sí. Mantén la proa en dirección a ella. Si la colisión es de frente, le romperemos el espolón y la hundiremos.

El vanir dio algunas órdenes al timonel y a los marineros de las jarcias. Las velas fueron orientadas al viento mientras el *León Rojo*

evolucionaba hacia estribor a fin de mantenerse de proa a la galera. Unas manos invisibles parecían manejar las jarcias de esta.

La galera siguió girando; durante un instante, los dos barcos avanzaron enfrentándose por la proa.

Desde la alta popa, el cimmerio tenía ahora una buena visión de la cubierta de la embarcación enemiga.

En ella no se veía un alma.

Después la galera, como si perdiera valor a la vista de la alta y recia proa de la barcaza que se abalanzaba sobre ella entre una lluvia de espuma, giró de nuevo hacia babor, balanceándose ante la rapidez de la evolución. Al estar a solo cincuenta pasos de distancia, Conan pudo apreciar claramente el símbolo negro grabado en la proa de la galera. Parecía más bien una nube formada por densos vapores negros, de los que surgían numerosos tentáculos, de un gran pulpo. Pero el ojo rojizo situado en el centro parecía mirar con expresión furiosa y maligna.

Aún no se veía a nadie en cubierta. La nave de casco verde era como un barco fantasma en el que no hubiera un solo ser vivo.

—¡No hay vigías en las cofas! —murmuró Sigurd con inquietud—. ¡Tampoco veo a nadie en cubierta, ni timonel en la barra! ¡Por Mitra y por Ishtar, Amra; esto no me gusta nada!

—¡Yakov! —ordenó Conan—. ¡Haz que disparen a través de los portillos enemigos!

Silbaron las flechas. Muchas se clavaron en el casco, pero otras se introdujeron por los orificios y se perdieron de vista. Pero no se escucharon los esperados gritos de dolor y los golpes de los remos al chocar unos contra otros, como habría ocurrido normalmente. Una segunda andanada produjo el mismo resultado. Ahora la galera volvía a avanzar con rapidez y sus velas triangulares se hinchaban al viento. El *León Rojo* pareció saltar en pos de ella.

—¡Yakov, flechas incendiarias! —bramó el cimmerio—. ¡Por Crom que lograré obtener algún signo de vida de esa maldita embarcación!

Hubo algunos momentos de actividad frenética en el castillo de proa, mientras traían antorchas de la bodega y se sumergían trapos en aceite, que luego se ataban a las varas de las flechas. Por último una cortina de dardos llameantes que dejaban una estela de humo negro cruzó el aire y se abatió sobre la verde cubierta vacía del

enemigo. Al momento surgieron columnas de humo oscuro desde una docena de puntos del barco; la brisa aumentó la humareda.

—¡Ah, hemos logrado algo! —exclamó Conan—. ¡Mira, Sigurd!

Sobre el puente de la ornamentada popa de la galera vieron aparecer una figura alta y enjuta; esta, a juzgar por su aspecto, no era la de un hombre de mar. La silueta huesuda estaba envuelta en una túnica de algodón, mientras que una magnífica capa de seda verde cubría sus estrechos hombros. El hombre tenía la cabeza afeitada y sus facciones aguileñas parecían estar fundidas en bronce, tal era su inmovilidad. Parecía un sacerdote o un hechicero más que un marino. El desconocido permanecía inmóvil sobre la cubierta de popa, contemplando al *León Rojo* con una mirada venenosa en sus penetrantes ojos negros.

Mientras Conan y su tripulación observaban al extraño individuo, este levantó su delgado brazo e hizo un ademán singular. Inmediatamente se extinguieron todos los fuegos que se habían originado en cubierta. Las espirales de humo desaparecieron por completo.

—¡Brujería! —exclamó Sigurd mientras apretaba un hombro de Conan con mano férrea.

—¡Yakov! —ordenó Conan—. ¡Una flecha para ese perro del infierno!

Pero antes de que hubiera podido cumplirse la orden, el individuo de la capa verde arrojó por la borda un frasco que había extraído de sus ropas. El frasco cayó en el agua, entre las dos embarcaciones.

En cuanto el pequeño recipiente de cristal hubo tocado las olas, el agua pareció estallar en llamas.

Una muralla de fuego de color carmesí se alzó entre las naves. La tripulación del *León Rojo* gritó llena de asombro y un temor supersticioso se reflejó en el rostro de todos. Eran hombres valientes que se enfrentaban con afiladas espadas y flechas sin la menor vacilación, pero ¿quién podía luchar contra aquella poderosa magia?

—¡Brujería! —volvió a exclamar Sigurd—. ¡Por el corazón de Ariman y las barbas de Tammuz! ¿Has visto eso, Amra? ¡Ese hechicero de ojos rasgados forma una muralla de fuego en menos tiempo del que se necesita para escupir!

Al mirar con atención, Conan advirtió que las llamas no se extendían, como habría ocurrido si hubieran sido originadas por algún líquido inflamable. Por el contrario, se mantenían en su lugar, formando un dique llameante que ocultaba casi por completo a la galera y eran tal altas como para amenazar la vela mayor del *León Rojo*.

—¡Ocho puntos a estribor! ¡Preparados para la maniobra de velas! —exclamó Conan—. ¡Vamos a ver si podemos rodear el fuego!

—¡Por las entrañas de Shaitan y las barbas de Ymir, las llamas nos están siguiendo! —gritó Sigurd aferrándose a la borda hasta que sus nudillos se volvieron blancos.

Así era, en efecto. Cuando el *León Rojo* giró hacia barlovento, la pared de fuego avanzó como para mantenerse entre la carraca y la galera. Conan hizo pantalla con la mano para observar la lona de su vela, que estaba en peligro. Hasta el momento, las llamas no la habían afectado y el humo espeso y aceitoso tampoco llegaba a tiznar las velas. Entonces el cimmerio lanzó una fuerte carcajada.

—¡Atención, timonel! —ordenó—. ¡Avanza en línea recta sin prestar atención al fuego!

—¡Amra, qué demonios…! —comenzó a decir Sigurd, con los ojos desorbitados.

—¡Observa, vieja morsa, y aprende! —repuso Conan con una sonrisa.

El *León Rojo* embistió contra la pared ardiente como si esta no existiera. La tripulación del barco no sintió ningún calor cuando pasaron a través de aquella. Una vez que estuvieron al otro lado, la barrera mágica se esfumó sin dejar rastro. Los tripulantes contemplaron el prodigio llenos de asombro.

—¡Ha sido solo un espejismo, una ilusión! —exclamó Conan con voz tronante—. ¡Y ahora preparaos para el abordaje, perros! ¡Veremos si a ese mago de adornado ropaje le gusta el frío contacto del acero!

Mientras la proa del *León Rojo* se acercaba cada vez más a la proa de la galera, los que estaban en la carraca podían divisar el semblante duro, parecido a una máscara, del brujo del cráneo rapado, que gesticulaba lleno de ira. Entonces levantó ambos brazos y su suntuoso manto se extendió al viento como si se tratara de las

alas de un legendario ave fénix.

—¡Hai, Xotli! ¡Chahuatepak ya-xingoth! —gritó con voz ronca.

Las Sombras Rojas se abatieron sobre el mar. Desde el cielo cayeron como lo habían hecho el primer día que aparecieron en el palacio de Conan. Una de ellas se precipitó sobre el timonel, que lanzó un grito y se desplomó sin vida. El *León Rojo* osciló con fuerza mientras otro hombre corría a ocupar el puesto del caído.

Aquello no era una ilusión, y mientras Conan miraba atónito, el brujo se echó a reír con carcajadas estremecedoras y extendió los brazos para invocar una vez más al Horror de color rojo.

Esta vez los ojos del mago miraron fijamente al cimmerio.

7. Los guerreros fantasmas

Tripulada por demonios y protegida por las llamas
del infierno llega navegando velozmente la galera.
¡El León logrará romper su hechizo
y conquistará el tesoro que trae del Averno!

EL VIAJE DE AMRA

El viejo Sigurd se hizo cargo de la situación y dio una orden a Yakov, que se encontraba en el puente de proa.

—¡Traspasa a ese demonio de la capa verde! —exclamó con voz atronadora.

Las cuerdas de los arcos chasquearon y las flechas atravesaron el espacio en dirección a la dorada popa de la galera, donde el brujo levantaba los brazos para invocar de nuevo al Horror. Pero de repente hizo un rápido ademán y la primera flecha se desvió, para caer, sin hacer ningún daño, sobre la cubierta. La segunda y la tercera corrieron la misma suerte, pero las demás llegaron a él de golpe y eran demasiadas, aparentemente, para que obrase sobre ellas el poder sobrenatural del hechicero. Uno de los dardos le traspasó la mano de lado a lado.

El oscuro rostro del brujo palideció; el hombre retrocedió tambaleándose y se llevó la mano herida al pecho. Miró a los tripulantes de la nave pirata con ojos llameantes y desapareció de pronto.

Los piratas retrocedieron. Sigurd lanzó un gruñido y se frotó la nariz.

—¿Qué podemos hacer contra esa hechicería demoníaca, Amra? —preguntó—. ¿Escapamos antes de que esas sombras acaben con nosotros?

Conan lo miró enojado y dijo:

—Me parece que ya no tienes agallas, viejo chacal. ¡Este barco del infierno es lo que estamos buscando! ¡Desde aquí se invoca a las Sombras Rojas!

—Pero nuestro acero es inútil contra esa clase de hechicerías… —¿No has visto que uno de los muchachos de Yakov atravesó una mano del brujo con una flecha?

Pues ese demonio no podrá invocar a sus monstruos con la mano herida, de modo que vamos a atacar.

El cimmerio avanzó por el puente de popa y dio una serie de órdenes:

—¡Timonel, un punto a babor! ¡Preparad los arpeos! ¡Dispuestos para el abordaje!

La proa del *León Rojo* ya había rebasado la popa de la galera y poco a poco la maciza roda de la carraca embistió el verde flanco de la nave enemiga, en medio de un gran chasquido de remos rotos.

Los garfios cruzaron el aire en busca del maderamen de la galera y unos brazos musculosos tensaron los cabos, acercando a las dos embarcaciones.

—¡Al abordaje! —gritó Conan saltando desde la escala del puente de popa para unirse a la turba, que saltaba por encima de las bordas de los dos barcos a fin de caer en la cubierta enemiga empuñando sables, picas y hachas de combate. La mayoría de los piratas iban protegidos por alguna clase de coraza o de cota de malla. Algunos llevaban jubones de cuero con placas de latón cosidas. Tan solo unos pocos iban con el torso desnudo. Las cabezas iban protegidas por unos veinte tipos diferentes de cascos.

Las botas de Conan aplastaron uno de los parapetos hechos de mimbre enlazado y el cimmerio fue a caer pesadamente en un espacio para los remeros, situado entre la cubierta y la pasarela longitudinal.

Los bancos de los galeotes, cada uno de ellos con capacidad para dos hombres, estaban por debajo del nivel de la estrecha cubierta. Si los bancos hubieran estado ocupados, las cabezas de los remeros habrían llegado a nivel de la cubierta. Pero los bancos estaban vacíos. Fueran cuales fuesen los hombres que empuñaran los remos, ya no se encontraban allí. Las palas de los remos flotaban ociosas sobre las aguas.

Con los pelos de punta a causa del temor supersticioso propio de los bárbaros, que sus años de vida civilizada no habían logrado disipar, Conan salió desde el foso de los galeotes a la cubierta principal.

Cuando miraba en tomo suyo en busca de un enemigo contra quien luchar, el gigante negro, Yasunga, lo cogió por un brazo y señaló el adornado puente de popa.

—¡Mira, Amra, el demonio de la capa!

El hechicero del rostro enjuto había vuelto a aparecer, pero ahora en lugar de su magnífica capa de seda llevaba una larga cota de malla hecha de un metal extraño, de brillo sonrosado, que resplandecía a la luz del sol. Un fantástico yelmo, que imitaba la cabeza de un pájaro, le cubría la cabeza. Con la mano izquierda empuñaba una espada recta de filo serrado, distinta a todas las que había visto el cimmerio hasta entonces. Para proteger su brazo derecho llevaba un escudo revestido de esmalte verde, en el que lucía un emblema del Kraken similar al que se veía en la roda de la galera.

Conan se volvió para enfrentarse al hechicero. Al hacerlo, el otro dijo unas palabras en la misma lengua desconocida con la que había conjurado a las Sombras Rojas. Una exclamación de estupor surgió de las gargantas de los piratas y todos se quedaron inmóviles en sus sitios.

Donde estuviera el brujo un momento antes ahora había varias decenas, todos idénticos a él.

—¡Atacadlos! —bramó Conan mientras ascendía por la escala del puente de popa, empuñando su enorme espada de dos filos.

El sable del cimmerio se estrelló contra los escudos y las espadas del mágico ejército con un estruendo metálico. Conan respiró aliviado al notar que sus enemigos actuaban como hombres de carne y hueso. Eran altos, musculosos y delgados, y buenos luchadores. Pero el bárbaro se movía entre ellos como un lobo furioso, rechazando sus ataques y propinando mandobles en sus escudos. Detrás del cimmerio llegó la horda de piratas y la lucha se generalizó con un estrépito infernal, semejante al del percutir de martillos sobre los yunques.

Lanzando antiguos juramentos cimmerios, Conan asestaba golpes contra los rostros de nariz aguileña, que se enfrentaban a él y

pronto caían destrozados. Uno de los enemigos retrocedió a causa de un revés, mientras otros se desplomaban como consecuencia de las salvajes acometidas del cimmerio.

Pero seguían viniendo más, y Conan siguió luchando con la ciega ferocidad del bárbaro que aún perduraba en su espíritu.

Ya había abatido a ocho o nueve adversarios cuando se vio rodeado por un círculo de enemigos con yelmos en forma de pájaro. La espada de Conan estaba mellada como la de una sierra y empapada de sangre hasta la empuñadura. La malla estaba destrozada en una docena de puntos, donde los dientes aserrados habían causado algunas heridas superficiales.

Después de empuñar el sable con las dos manos, el cimmerio golpeó con todas sus fuerzas en el anillo de acero que lo rodeaba y rugió como una fiera acorralada. Un décimo guerrero se desplomó con el cuerpo atravesado. Conan desvió varias hojas amenazadoras con una torsión de muñeca que hizo girar su arma, y oyó su propia respiración jadeante y los latidos de su corazón, que parecían el redoble de un tambor picto. Sintió que las piernas comenzaban a flaquearle, pero el mortífero acero seguía reluciendo en sus manos y sus adversarios seguían cayendo delante de él.

Advirtió que la vista se le nublaba y las amenazadoras filas de enemigos oscilaron en medio de una bruma azulada. Conan notó entonces el peso de sus sesenta y tantos años. Maldijo con una ira impotente a los dioses y al destino por no tener la resistencia de su juventud, pero al mismo tiempo agradeció a esos dioses que al fin le permitían morir tal como siempre había deseado, de cara al enemigo y con su espada en la mano.

Entonces, sin saber cómo, arremetió contra el círculo hostil y se enfrentó a un solo guerrero, que se hallaba algo más atrás, recortándose contra el cielo. En un instante Conan estuvo frente a él. La larga hoja del cimmerio desgarró la cota de malla de metal rosado, traspasó el corazón del adversario… y allí terminó todo.

Jadeando intensamente, el bárbaro giró en redondo para enfrentarse al resto de los enemigos, pero vio que todos estos habían desaparecido de la cubierta, donde solo se hallaban sus propios piratas, boquiabiertos. La tropa fantasma se había esfumado; hasta los cuerpos de los caídos se habían desvanecido en el aire.

Conan se apoyó contra la borda y comprobó que allí solo había un cadáver: el del hombre que mató en último lugar. El viejo cimmerio respiró hondo, se acercó al muerto y, como respondiendo a una sospecha repentina, retiró el escudo. La mano derecha del hombre caído estaba envuelta en vendajes.

La risa atronadora del bárbaro desconcertó aún más a los bucaneros.

—¡Todos los demás eran una reproducción de ese perro! —dijo finalmente, golpeando el cuerpo con la hoja de su espada—. Eran reales, sin duda, pero tan solo mientras este tuvo vida para animarlos.

Cuando murió, dejaron de existir. Bueno, ahora traslademos nuestros heridos al *León Rojo*. Goram Singh, organiza un grupo para investigar en el castillo de proa. Deprisa; la galera está haciendo agua por el orificio abierto en el casco y no tardará en hundirse. Si hay algún tesoro a bordo, será mejor que nos apoderemos rápidamente de él. ¡Sigurd, Yasunga, venid conmigo!

Conan descendió por la escalera del puente y abrió de un puntapié la puerta de la cabina de popa. Allí era, a su entender, donde se había alojado el brujo. El cimmerio estaba agotado por la lucha y quería evitar que sus hombres lo notaran. Superaba los sesenta años, y esa edad le pesaba en las piernas como una armadura de plomo. Un buen trago de vino daría nuevas fuerzas a su viejo corazón.

Dentro de la sombría cabina reinaba una penumbra misteriosa. Las paredes estaban cubiertas por extraños tapices rojos, en los que parecían gesticular y reír horribles rostros demoníacos. Sobre una mesa baja había una botella de cristal de forma extraña llena de un líquido oscuro. Conan tomó el recipiente y probó el líquido.

Sabía a vino, pero era bastante más fuerte que los que él conocía. El bárbaro bebió largamente, y sintió que por su cuerpo se extendía un calor que daba nueva vida a su organismo y hacía que desaparecieran los dolores musculares. Entonces notó que la sangre se le helaba en las venas, pues allí, junto a unas cortinas de seda, ¡estaba el hombre al que acababa de matar!

Se trataba de la misma persona, ya que su malla de color rosado estaba rasgada sobre el corazón, donde el cimmerio asestara el golpe fatal y por donde ahora manaba sangre en abundancia. Sin

prestar atención al petrificado cimmerio, la figura fantasmagórica apartó las cortinas, dejando ver un nicho oculto en el que había un cofrecillo de plata. Mientras Conan observaba, la translúcida silueta del hechicero cogió el cofre y avanzó hacia las ventanas de la parte posterior de la cabina. Abrió una de las ventanas y se vieron las espumosas aguas azules y una parte del casco del *León Rojo*, situado delante.

El fantasma estaba a punto de arrojarse al mar cuando Conan cruzó velozmente la cabina y se abalanzó sobre la borrosa figura y el cofrecillo que el fantasma pretendía arrastrar con él a las profundidades.

—¿Qué haces, Amra? —exclamó Sigurd que había entrado junto con Yasunga en la cabina de la galera siguiendo al cimmerio.

El brazo ensangrentado de Conan rodeó la cintura del hechicero, pero pasó a través del cuerpo intangible con tanta facilidad como si este fuera de humo. Sin embargo, el bárbaro había logrado asir una esquina del cofre y comprobó que aquel objeto era perfectamente material. De un tirón lo arrancó de las endebles manos del fantasma, que ya se lanzaba por la ventana. Cuando el espectro cayó al agua, el cimmerio le lanzó una mirada de infinito odio. Luego aquel desapareció entre las olas.

Conan se tambaleó durante un momento junto a la ventana abierta, aferrando el cofrecillo y tratando de serenar su mente para contestar a las preguntas que le dirigían Sigurd y Yasunga. Para estos, la figura del brujo no se había hecho visible, pero habían observado que el cofre se alzaba de su escondrijo y avanzaba hacia la ventana como si nada lo sostuviera, al menos en apariencia. Luego vieron que Conan corría y se apoderaba de él.

Antes de que el bárbaro hubiera podido responder, se oyeron numerosas pisadas precipitadas en el exterior de la cabina; Goram Singh asomó la cabeza por la puerta y exclamó con voz agitada:

—¡Capitán, el castillo de proa y las bodegas están vacías! ¡No hay rastros de un posible botín y el barco se está hundiendo! ¡El agua ya llega a cubierta! ¡Debemos regresar al *León Rojo*!

Conan lanzó una mirada al cofrecillo de plata. Ese era el único botín que habían obtenido del ataque a la galera verde. Ese era el tesoro a causa del cual el barco hechizado huía de los piratas. Por conservar ese cofre, el siniestro mago había luchado hasta la

muerte…

8. El cofre de Atlantis

Donde la muerte se baña en aguas sangrientas,
bajo cielos sombríos y fantasmagóricos,
hay antiguas islas de leyenda
azotadas por el mar embravecido.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Con el cofre debajo del brazo, Conan saltó por encima de la borda de ambos barcos emparejados.

Detrás de él saltaron Sigurd, Yasunga y el fornido vendhyo, Goram Singh. Los piratas ya estaban soltando los arpeos de abordaje del maderamen de la galera y enrollando los cabos de los garfios.

—¡Adelante! —bramó Conan—. ¡Izad la vela mayor! ¡Toda la caña a estribor! ¡Viramos en redondo!

Con un crujido de maderas rotas, los dos barcos se separaron. La galera, que se hundía a causa del daño recibido en el casco, ya tenía la cubierta invadida por las aguas. Solo los puentes de popa y de proa, así como los mástiles, sobresalían del agua, en la que flotaban tablas y otros restos. Pero allí permaneció estable. Puesto que no llevaba ningún cargamento, podía estar flotando durante meses antes de hundirse.

—¡Izad la vela de mesana! —ordenó Conan—. ¡Dos puntos a estribor sobre el viento!

Una fresca brisa hinchó las velas del *León Rojo*, que respondió a la maniobra con la docilidad de un manso potrillo. Luego se alejó raudo sobre las olas, dejando a su popa los restos de la galera.

Detrás de Conan se encontraba Sigurd, mirando cómo se alejaban de la nave maldita. El valiente hombre del norte estaba

sumamente pálido, al igual que los demás tripulantes. Aquel grácil casco verde tenía una intensa fuerza sobrenatural y aterradora, como el viento helado que sopla sobre una tumba abierta. A su lado, Yasunga musitó algo sombríamente en lengua kushita. Sigurd trazó furtivamente sobre su corazón, con el pulgar, la señal del martillo de Thor.

Al cabo de un rato, hasta los mástiles de la galera desaparecieron a lo lejos. El cielo estaba claro: azul arriba y rojizo en el oeste, donde el sol de color escarlata se hundía con lentitud entre masas de vapor en unas aguas extrañamente negras. Conan se estremeció y le dio una palmada en el hombro a Sigurd, sacándolo de su trance.

—Vamos a la cabina, viejo chacal; allí brindaremos por el éxito de la pelea. Todavía tenemos que examinar el botín. ¡Yasunga, toma el mando!

Una vez en la cabina, Conan hizo que le trajeran una tina de agua caliente. Se bañó el torso desnudo en el agua humeante para quitarse los restos de sangre seca y el sudor del combate. A veces se estremecía por el escozor que le producían los cortes que tenía en la piel. Luego se secó con una toalla, se puso una holgada bata y, después de quitarse las botas con un suspiro de alivio, se sentó ante la mesa, junto a Sigurd, con los pies metidos en un cubo de agua caliente. El hombre del norte le acercó un vaso de vino y Conan se bebió el contenido de buena gana. Descansando al calor de la estufa y con la suave calidez del vino en su interior, el cimmerio se sintió invadido por una agradable sensación de bienestar.

—Sírveme otro vaso —le dijo a Sigurd—. Esta escaramuza al menos ha servido para enardecer a los hombres. Pero en realidad no hubo un verdadero botín, con excepción de este maldito cofrecillo de plata.

Colocó el cofre sobre la mesa, entre los dos, y acarició pensativamente la tapa. El cofre tenía un tamaño un poco mayor que un ladrillo. Estaba hecho de plata cincelada… o al menos de algo que parecía plata. Bajo la llama de las velas, el metal resplandecía con un brillo rojizo, y al tacto se apreciaba que carecía de la fría suavidad característica de la plata.

Sigurd también quiso tocar el cofre, por lo que dejó correr su peluda mano sobre los jeroglíficos que tenía grabados en la tapa. Entonces abrió la boca y dijo algo, en el mismo momento en que Conan pronunciaba idéntico vocablo:

—*¡Orichalcum!*

El legendario y mágico metal de la perdida Atlantis, según se afirmaba, tenía la misma densidad y peso de la plata, pero con cierta apariencia de cobre. ¿Podía ser aquel cofrecillo una reliquia del continente desaparecido? Durante toda su vida, Conan había disfrutado con los relatos de los antiguos reyes, héroes de la era de Atlantis: el poderoso Kull de Valusia, señor del Trono Purpúreo; el terrible Kaa-Yazoth y sus Legiones de Hierro; el emperador Blanco, que había sido expulsado de la Ciudad de las Puertas Doradas por enemistarse con los magos negros, quienes colocaron en el trono, en su lugar, al rey hechicero Thevatata. Esos legendarios relatos, contados alrededor de las hogueras en su país de origen, habían llenado gran parte de las tristes noches invernales de Cimmeria y plantaron en el corazón de Conan la semilla del gusto por la aventura que lo llevó a recorrer medio mundo. Acarició la extraña caja con mano suave y con la mirada sumida en un vago sueño de glorias pasadas.

Sigurd, en cuyo corazón mercenario había menos sitio para el sentimentalismo, sacudió ligeramente el cofrecillo y preguntó:

—¿Qué crees que habrá en él?

—Seguramente algo precioso, ¡por Crom! —contestó el cimmerio riendo—. Es lo único que había en la galera, y por eso huía de nosotros. Abrámoslo ya.

El cofre estaba cerrado y en él se apreciaba claramente una cerradura, pero la llave debía de haberse perdido en las profundidades del mar. Sin embargo, una tapa tiene bisagras y estas pueden ser forzadas con más facilidad que una cerradura. Conan rebuscó en una caja y extrajo de ella un objeto. Introdujo el filo de la herramienta en el borde que había entre la tapa y el cuerpo del cofrecillo de plata y golpeó con la empuñadura de una gruesa daga.

—Aprendí todo esto cuando era ladrón en Zamora —le dijo a Sigurd sonriendo—. ¡Por Mitra, de esto hace ya cuarenta años! Pero desde entonces no lo había vuelto a hacer.

Pronto estuvieron forzadas las dos bisagras y el cofre se abrió.

Dentro se veía un pequeño pergamino atado con un par de cintas rojas.

—¿Un tesoro? —preguntó Sigurd lanzando un gruñido destemplado—. ¡Por los cuernos de Shaitan y el vientre de Moloch! Abordar una galera y luchar contra una tripulación de fantasmas asesinos, ¿y todo eso para qué? ¡Para encontrar tan solo un trozo de papel!

El hombre del norte escupió expresivamente, pero Conan examinó el pergamino y dijo:

—¡No te irrites tan pronto, Barbarroja! Esto es algo más que un simple papel, como dices. Sí, que me ahorquen si esto no tiene tanto valor como el hechicero parecía otorgarle. Mira bien.

Sigurd se inclinó para examinar el pergamino que Conan había extendido sobre la mesa. En primer lugar, no se trataba de un papiro sino de un rígido y crujiente pergamino que podía haber sido confeccionado con la piel de un dragón volador, como los que usaban para tal fin, según cuenta la leyenda, los antiguos habitantes de Atlantis. Entonces era evidente que se trataba de una carta marina en la que se representaban mares que se extendían muy lejos, por el desconocido Occidente.

—Este contorno orientado hacia el este es muy semejante a la línea costera de nuestro propio continente —dijo el cimmerio con aire pensativo—. Ves, aquí estaría el puerto de Messantia y esto sería el litoral que va desde Zíngara a Shem…

—Sí, ¡y estas formas irregulares son las islas Baracha, por Lir y Mannanan! —murmuró Sigurd con el ceño fruncido—. ¡Pero cielos, observa esta extensión de océano que hay hacia el oeste!

El dedo regordete de Sigurd se deslizó hacia Occidente, cruzando el mapa desde los trazos que indicaban la costa que les era familiar.

—¡Mira aquí! —exclamó Conan indicando la costa de un continente desconocido situado en el extremo oeste de la carta, así como una cadena de siete grandes islas que se encontraban al sur de aquellas tierras.

Aunque el territorio era totalmente desconocido para el cimmerio, este apreció que la carta había sido dibujada con minuciosidad y mostraba puertos, acantilados, bajos y direcciones de vientos y de corrientes, lo que demostraba que el cartógrafo

estaba familiarizado con los mares y las costas de esa zona. Finalmente Conan dio un puñetazo sobre la mesa y agregó:

—¡Por Crom, ya lo veo! ¿No has comprendido el secreto, Barbarroja?

Sigurd se encogió de hombros, y Conan señaló el pergamino con su índice largo y nudoso.

—La galera verde —agregó— vino desde esas islas en dirección a nuestra costa. Crom sabe la finalidad que perseguía, aunque tal vez pretendiera soltar las Sombras Rojas sobre nuestras ciudades.

Entonces, ¿qué era tan valioso en ese barco para huir ante nuestra carraca como de la peste? ¡Una carta que mostraba el camino hacia su base!

Sigurd parpadeó y repuso:

—Creo que has dado en el blanco, Amra. Pero ¿cuáles son esas malditas islas? —¡Las islas de Antillia!

Sigurd lanzó un gruñido y se pasó la mano por la barbilla.

—Bueno, que me frían las entrañas —masculló—. He oído hablar de esas tierras, pero jamás creí en ello. Entonces debemos pensar que es cierta la historia según la cual cuando Atlantis se hundió bajo el mar, un grupo de sacerdotes-brujos huyó hacia las costas ignotas del oeste y erigió allí un reino sucesor del Imperio Dorado, ¿no es así? He oído contar que las murallas de las Siete Ciudades de Antillia estaban todas hechas con ladrillos de oro, mientras que sus calles habían sido empedradas con adoquines de plata. También se afirma que las pirámides y los templos principales de las ciudades se erigieron con orichalcum, el mismo material del que está hecho el cofre, y que se hallaban incrustadas con piedras preciosas tan grandes que podían asfixiar a una ballena, en caso de que se las hubiera tragado.

El rechoncho pirata se pasó una mano por la sudorosa frente y agregó:

—Por todos los dioses y los demonios, ¿crees que puede haber algo de verdad en eso?

Conan se encogió de hombros y contestó:

—Solo Crom lo sabe. Yo también oí relatos similares acerca de Vendhya y de Khitai, y cuando viajé a esas tierras pude comprobar que en las historias se había exagerado mucho la realidad. La única manera de verificar hasta qué punto es cierto lo que se cuenta

acerca de esos países ignotos es navegar hacia allí. ¡Y esta carta nos muestra claramente el camino!

9. Viaje por un mar desconocido

El viento hincha nuestras velas
y nuestra proa se alza ligera:
navegamos en busca de un tesoro
bajo la serena luz de las estrellas.

CANTO DE MAR DE LAS ISLAS BARACHA

Así fue como el *León Rojo* se internó en las aguas tormentosas y plagadas de monstruos del océano Occidental, en la más peligrosa de las aventuras. Los únicos medios de referencia que tenían sus tripulantes eran el sol, durante el día, y las estrellas por la noche, ya que la brújula era desconocida para los marinos de la Era Hybórea durante el período transcurrido entre el hundimiento de Atlantis y el nacimiento de Sumeria y de Egipto. Pero gracias a la carta marina que habían encontrado en el cofre de orichalcum, pudieron adentrarse con seguridad en aquellos mares desconocidos.

Algunos de los tripulantes sintieron miedo ante la fantástica aventura, pero Conan dio dos buenas razones para que iniciaran semejante empresa: en primer lugar, navegaban en busca de aventuras, gloria y botín, y sin duda encontrarían las tres cosas en abundancia en las siete islas de Antillia, entre las antiquísimas ruinas de las últimas ciudades de los atlantes; la segunda fue que él mismo arrojaría por la borda a los descontentos, para que los devoraran los monstruos marinos. Razonamientos como estos demostraron ser extremadamente convincentes.

De todos modos, cuanto más se alejaban de las costas que conocían, mayor era su terror supersticioso. Recordaban viejas leyendas, según las cuales el mundo se terminaba más allá del horizonte. En ese lugar había un enorme abismo en el que los

océanos se desplomaban en una cascada interminable hasta ir a romper contra los mismos cimientos de la eternidad. Según esas leyendas, cualquier barco que navegara más allá del horizonte hacia el oeste, pronto se vería arrastrado por una corriente irresistible y su tripulación desaparecería con la nave por la tremenda sima.

Cuando le dijeron esto, Conan respondió repartiendo unos cuantos golpes y señalando con una lógica aplastante, que por más que navegaran hacia el oeste, el horizonte visible siempre estaría a la misma distancia.

Así, pues, siguieron viaje con las velas henchidas por el soplo constante de los vientos del nordeste.

En dirección a proa había un mundo desconocido. Alrededor de ellos había un mar misterioso, al que se suponía habitado en sus profundidades por seres de pesadilla. Conan no temía a los monstruos marinos. En su azarosa vida se había enfrentado a guerreros, brujos, fantasmas, demonios e incluso dioses. Todos demostraron ser vulnerables al filo del acero en definitiva. Pero para aumentar su capacidad defensiva, le ordenó al carpintero de a bordo que construyera una catapulta e hiciera algunas bolas gomosas de alquitrán negro, en cuyo interior se vertió aceite y a las que dotó de una mecha de trapos viejos.

A medida que transcurrían los días en una sucesión interminable, mientras navegaban por el vasto océano, la inquietud de Conan iba en aumento y este llegó a desear que se produjera algún acontecimiento que rompiera la tremenda monotonía. Pero por desgracia, si había monstruos en aquellas aguas, no parecían tener deseos de molestar al *León Rojo*. Con el fin de mantener a aquella banda de truhanes y bribones en una relativa tranquilidad, impidiendo que se manifestara su inquietud, procuró mantenerlos ocupados fregando las cubiertas, haciendo puntas de flecha y realizando muchas otras tareas de las que nunca faltan en un barco. Ya que, según afirmaba un viejo refrán hybóreo, «Nergal siempre encuentra trabajo para las manos ociosas».

De cuando en cuando, el viejo cimmerio no podía evitar que sus pensamientos volaran hacia la lejana Aquilonia. Se preguntaba qué estaría sucediendo en su antiguo reino y cómo soportaría el peso de la corona el joven Conn. También se acordó de sus viejos amigos de la corte, de los que ya iban quedando muy pocos.

Recordó asimismo el palacio en el que había pasado tantos años felices junto a su desaparecida esposa Zenobia. Esta había sido esclava en Nemedia, pero él la convirtió en reina de los fértiles campos y las doradas eras de la soleada tierra aquilonia. Mientras ella vivió —salvo algunos breves períodos de viajes— Conan le había sido fiel, lo que no era sencillo para un rudo guerrero de sangre ardiente y linaje bárbaro.

Pero cuando ella murió, a consecuencia de un parto difícil, el cimmerio volvió a adoptar las costumbres de soltero y formó un harén de hermosas concubinas. No le fue difícil conseguir atractivas mujeres. El peculiar sentido del honor que tenía Conan le impedía obligar a una mujer a someterse a sus brazos. Pero siempre hubo jóvenes deseosas de formar parte del harén real. No obstante, jamás volvió a casarse, pues consideraba que jamás ninguna mujer podría ocupar el penoso vacío que Zenobia dejara en su corazón.

Ahora que su esposa había muerto, el cimmerio pensaba a menudo en ella y se sumergía en accesos de melancolía que no eran habituales en él. En tanto Zenobia estuvo a su lado, consideró la devoción de su mujer como algo lógico y le dio poco valor, según el modo de pensar de los bárbaros. Ahora lamentaba no haberle prodigado palabras de afecto y no haber sido más atento con ella.

También recordaba con frecuencia a los amigos de los viejos tiempos. Eran rostros que surgían del pasado para manifestarse en su consciencia: Belit, la muchacha pirata de figura lánguida y felina, que fuera reina de la Costa Negra, su primer gran amor… Taurus de Nemedia, el rechoncho ladrón con el que intentaron robar el fabuloso tesoro de la Torre del Elefante…
Toth-Amon
, el misterioso brujo de Estigia cuyo camino se había cruzado tantas veces con el suyo hasta llegar al temible enfrentamiento final… el leal y sonriente Juba, el gigantesco kushita con el que luchó contra los hombres del valle perdido de Meru, en el lejano Oriente… El conde Trocero de Poitain, el astuto banquero Publius, los valientes soldados Próspero y Pallantides, todos ellos excelentes amigos que acudieron en su ayuda cuando el malvado rey Numedides de Aquilonia envió a Conan al exilio, y que se unieron a él cuando inició una rebelión contra el perverso monarca…

Así llenaban su mente los rostros de sus amigos, sus antiguas

amantes y sus enemigos del pasado, a quienes no volvería a ver más en esta vida. Estos recuerdos volvían a él cada vez con una intensidad más dolorosa, ahora que los espléndidos días de su juventud turbulenta quedaban atrás y se acercaba la Larga Noche. «Bueno», se dijo; «la vejez le llega a todos los hombres, si vive lo suficiente. ¡Y por Crom que él vería la última puesta del sol sobre un campo lleno de cuerpos ensangrentados, cuando le llegara la hora final!».

—¡Tierra!

Conan estaba apoyado en la borda del puente de popa, sumido en estas tristes reflexiones, mirando salir el sol entre las nubes del horizonte oriental. El grito le hizo salir de su abstracción y sintió que se le aceleraba el pulso.

—¿Hacia dónde? —preguntó en voz alta.

—¡Tres puntos por la amura de estribor, capitán! —repuso el vigía desde la cofa.

El cimmerio trepó al palo mayor y oteó el horizonte con su fiera mirada de halcón. El oeste todavía estaba a oscuras, pero debajo de las capas de nubes, hacia la derecha de la proa, una franja más sólida se extendía por el horizonte. Tierra. Los piratas se apiñaron en las bordas, señalando y lanzando exclamaciones y vítores, mientras unos sombríos montes iban surgiendo de la bruma matinal. Cuando Conan regresaba al puente de popa, Sigurd se le acercó.

—¿Qué es eso, Amra? ¿La Antillia, al fin? ¡Por el disco solar de Shamash y el creciente de plata de Demetrial, por fin vamos a entrar en acción! ¡Oro y botín para todos, y cálida sangre derramada, por todos los dioses!

Conan sonrió y repuso:

—Sí; dos meses a bordo de esta nave, sin otra cosa que mar y cielo alrededor, parecen más que dos siglos. ¡Pero el viaje ha terminado!

En ese momento llegó a oídos del bárbaro el espantoso grito del vigía:

—¡Un ser monstruoso se acerca al barco por estribor!

El cimmerio sintió un escalofrío al escuchar esas palabras.

Entonces miró hacia el punto señalado y se quedó petrificado.

Del misterioso oeste llegaba un horrible ser de forma inconfundible. Se trataba de un dragón que volaba con las alas extendidas y la gran curva de su cuello brillando con dorados reflejos a la intensa luz del sol de la mañana. El poderoso pecho del ser de pesadilla rozaba de cuando en cuando la cresta de las olas.

Un fuego blanco surgía de los ojos del dragón, y de sus amplias fosas nasales escapaba una densa humareda negra, mientras salvaba la distancia que separaba el barco del borroso conjunto de islas. Al acercarse más, los tripulantes del *León Rojo* pudieron ver que el dragón tenía la forma de un enorme reptil alado cubierto de escamas que brillaban intensamente, y que sus ojos parecían esferas incandescentes.

10. El fuego del dragón

Sumergidos en tenebrosas brumas rojizas
donde se pone el sol con un esplendor sangriento,
duermen antiguos imperios olvidados
como mudos fantasmas de otros tiempos.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

—¡A las armas! ¡Todo el mundo a cubierta! —gritó el cimmerio con tono imperativo, sacando de su trance a los tripulantes que observaban la llegada del monstruo—. ¡Los arqueros al castillo de proa! ¡Yakov, haz una señal cuando el enemigo esté a tiro! ¡Milo, ve a la catapulta con tu grupo! ¡Dirige la mira cuatro puntos por la amura de estribor! ¡Timonel, dos puntos a babor! ¡Sigurd, haz que arríen la vela de mesana! ¡Tenemos que actuar con rapidez! ¡Marco, que me traigan el yelmo y el coselete!

Ante aquel diluvio de órdenes, los hombres se movieron con rapidez entre un ruido metálico de armas. Hacia proa, el fornido contramaestre y su gente gruñían y sudaban al tiempo que hacían avanzar el pesado ingenio. Otros traían los proyectiles desde las bodegas.

El *León Rojo* viró hacia babor con el fin de poner al dragón en línea con la catapulta, ya que el artefacto no podía desplazarse angularmente y, en consecuencia, debía apuntarse maniobrando el barco.

En cuanto la cosa estuvo a tiro de flecha, los arqueros de Yakov enviaron una lluvia de dardos contra él. Algunos fueron a dar a la piel cubierta de escamas, mientras que otros se deslizaron por la resbaladiza superficie. Pero el dragón no pareció sentir nada bajo las silbantes flechas. Las grandes garras que aparecían en el extremo

de sus delgadas patas de ave no se contrajeron de dolor, ni el cuello arqueado azotó el aire con violencia, ni el monstruoso rostro cambió de expresión. Aquella máscara de espanto, llena de hirsutas cerdas, se acercaba cada vez más.

En ese instante el sol, que había estado oculto por momentos detrás del manto de nubes, iluminó la escena en toda su magnificencia.

—¡Esa no es una cosa viva! —gritó entonces Conan—. ¡Es un barco! ¡Preparad la catapulta!

En efecto, al aumentar de pronto la luz del sol, el bárbaro pudo ver lo que ocurría. El «dragón» era una galera semejante a la que habían vencido antes, pero su proa estaba construida en forma de cabeza y parte delantera de un monstruo. Y las «alas» eran dos altas velas triangulares, tensadas por medio de varas de bambú, como las de los barcos de Khitai. Estas velas colgaban de un par de mástiles, situados en el combés, y ahora se hallaban orientadas transversalmente y no en longitud, como en la mayor parte de los veleros. Esta orientación se debía a que el barco contrario navegaba con viento en popa, lo cual, con la ayuda de los remos, contribuía a hacer que la rapidez de la embarcación semejara un vuelo.

Una segunda andanada de flechas rebotó sin hacer ningún daño contra la fuerte proa del buque del dragón. El cimmerio descubrió que las «patas delanteras» eran un par de artefactos a modo de garfios de abordaje, sostenidos por cables sobre el agua por delante de la proa. Cuando la nave se acercara lo suficiente, sin duda dejarían caer ambos aparatos para retener a la embarcación enemiga.

—¡Milo, una descarga! —gritó Conan.

El contramaestre ordenó al timonel que virase un poco a estribor a fin de que la catapulta apuntara hacia la nave enemiga. Luego la catapulta resonó con un estruendo seco. La primera de las esferas de brea endurecida, arrastrando detrás el humo de su mecha encendida, cruzó las aguas que separaban ambos barcos, se estrelló contra el cuello de la monstruosa figura y después cayó al mar.

Ahora la galera se encontraba tan solo a la distancia de un tiro de flecha. El curvo pecho del dragón se abrió por completo. Eran un par de portalones que dejaron salir una plancha de abordaje, preparada para el ataque. Dentro de la nave, y junto al comienzo de

la planchada, se veía una tripulación vestida de manera extraña y armada hasta los dientes.

El mecanismo de la catapulta volvió a chasquear. Su dotación había trabajado desesperadamente para cargar lo antes posible el ingenio. Entonces un segundo proyectil cruzó sobre las olas y fue a dar justo en la abertura en la que estaba reunido el grupo de abordaje enemigo.

Pudo verse el vivo fulgor de un estallido y los tripulantes del barco-dragón se dispersaron en medio de la mayor confusión. Un par de marineros fueron empujados hacia afuera por sus compañeros y cayeron al agua, donde el peso de sus corazas los arrastró rápidamente al fondo.

El humo comenzó a surgir del casco contrario por diversos puntos. El fuego parecía haberse extendido con enorme rapidez. Conan alcanzaba a escuchar los sofocados gritos de los hombres atrapados. Daba la sensación de que en el otro barco se desarrollaba una lucha desesperada, apenas entrevista a través de la abertura de proa, para sofocar el incendio. Pero pronto surgieron las llamas por las compuertas del cuello del dragón. Luego las velas en forma de ala se vieron invadidas por el fuego y se consumieron rápidamente.

—¡Amra! —gritó Sigurd—. ¡Otra embarcación hacia babor!

El cimmerio giró en redondo al tiempo que lanzaba un terrible juramento. En efecto; un segundo barco-dragón se dirigía hacia ellos desde el extremo opuesto, avanzando con rapidez.

—¡Milo! —exclamó Conan—. ¡Traslada ese artefacto a la otra banda!

Mientras la dotación de la catapulta se esforzaba por llevar el ingenio al otro costado del castillo de proa, la segunda nave seguía acortando distancias. Conan maldijo su propia necedad al permitir que la lucha con el primer barco atrajera toda su atención sobre ese enemigo, sin que nadie se ocupara de vigilar el mar.

—¡Yakov! —ordenó—. ¡No dispares hasta que se abran los portalones!

Pero esta vez la nave-dragón no abrió tan rápido las compuertas. Cuando estuvo más cerca, de la boca del dragón de la proa surgió un silbido semejante al de mil ollas hirviendo, seguido de una lengua de líquido ardiente, que describió un temible arco sobre las aguas. Las llamas se abatieron sobre un costado y parte de la

cubierta del *León Rojo*, y al momento aparecieron pequeñas hogueras en diversos puntos de la nave pirata.

Los tripulantes de esta se sintieron invadidos por el desconcierto. Otros reaccionaron y procuraron apagar el fuego con sus ropas. El líquido inflamado producía un humo negro y aceitoso, de olor penetrante. Conan comprendió enseguida que se trataba de un aceite mineral como el que surgía del suelo en los desiertos de Iranistán y en el sur del territorio turanio.

Pero no tenía tiempo de explicar todo esos a sus hombres. Se produjo un segundo silbido, y otra lengua de fuego se abatió sobre la vela de trinquete, que en un momento ardió como una antorcha. Los que manejaban la catapulta, así como los arqueros, se dispersaron gritando cuando la vela en llamas cayó sobre ellos y los restos ardientes invadieron la cubierta.

—¡Todos a estribor! —exclamó el cimmerio—. ¡Virar en redondo!

Conan se había dado cuenta de que otra llamarada podría destruir su vela mayor, convirtiendo al *León Rojo* en un casco inerme.

Pero era demasiado tarde. Se escuchó el temible silbido y la vela mayor se desintegró en medio de rugientes llamas. Los garfios de abordaje de la nave enemiga cayeron sobre la cubierta para aferrarse al maderamen. Solo entonces se abrieron los portalones de proa, se extendió la plancha y el equipo de abordaje saltó a la cubierta del *León Rojo*.

Aquellos hombres tenían la piel cobriza y los ojos rasgados, así como los pómulos salientes y narices aguileñas. Usaban cascos transparentes en forma de cabeza de pájaro, al igual que los del hechicero de la galera verde, y empleaban una extraña coraza cristalina por encima de sus jubones de cuero.

Empuñaban armas de aspecto insólito, con filos serrados, y lanzas ganchudas. En una especie de hondas llevaban unas esferas de cristal. Conan vio que utilizaban otras armas, pero no pudo identificarlas a primera vista.

Los arqueros de Yakov podían haber detenido al grupo de abordaje enemigo mediante una lluvia mortal de flechas, pero estaban tan desmoralizados como el resto de los piratas. El cimmerio bramaba y lanzaba juramentos desde la popa, pero a

pesar de todo sus hombres seguían gritando y moviéndose en el combés sin orden ni concierto. Algunas flechas silbaron en dirección a los atacantes, pero no causaron ningún daño. Las puntas se estrellaron y se quebraron contra las corazas de apariencia frágil y cristalina. Algunos piratas se congregaron en tomo al lugar donde la plancha del enemigo descansaba sobre la borda del *León Rojo*.

Conan saltó desde la escala del puente de popa, empuñando su enorme espada, con el fin de apoyar a los defensores. Por su parte, los que atacaban, según pudo ver entonces el cimmerio, utilizaban un curioso equipo. Desde sus fosas nasales y por fuera de los cascos de cristal partían unos tubos que iban a parar a unos depósitos que llevaban en la espalda. Aquello parecía un artefacto para facilitar la respiración. Pero ¿por qué lo usarían?

Conan tuvo la respuesta cuando alcanzaba la cubierta central. El atacante que iba a la vanguardia se detuvo e hizo girar su honda, lanzando sobre los piratas numerosos globos de cristal que poseían el tamaño de una manzana. Los globos estallaron con estrépito y de su interior surgió una nube de vapores pálidos.

Más y más esferas reventaron, esparciendo el tenue humo, que aumentaba a pesar de que el viento lo barría en parte. Entonces Conan vio que sus hombres, reunidos en el combés de la nave, caían sin sentido sobre la cubierta. Uno tras otro se fueron desplomando, hasta que solo unos pocos quedaron en pie. La cubierta estaba llena de cuerpos inertes, si bien los caídos tenían un aspecto apacible, como si estuvieran durmiendo, y en ellos no se apreciaba daño alguno.

Entonces el grupo de abordaje de la galera enemiga invadió desde la plancha la cubierta del *León Rojo*, en la que aún ardían fragmentos de velas y de aparejos. Lanzando un rugido de desafío, Conan se abalanzó sobre ellos blandiendo su pesada arma, que trazó un brillante arco de acero alrededor del cimmerio. Las corazas cristalinas saltaron en pedazos ante el poderoso impacto de la espada y la hoja cortó vidrio, cuero, carne y hueso. Saltaron algunos miembros, y de los cascos transparentes surgieron velados gritos de dolor.

Conan se abrió paso entre el poco compacto grupo que formaban los primeros atacantes y dejó tendidos a tres enemigos sobre la cubierta, detrás de él. Pero llegaron otros a través de la plancha y

rodearon al cimmerio, para concentrar en él su ataque. El bárbaro se abrió paso hasta la borda; allí, con la espada protegida, tuvo un momento de respiro.

En el otro extremo de la cubierta, el cimmerio vio a Sigurd, que se enfrentaba a dos atacantes. Un par de ellos se hallaban tendidos a los pies del jovial pirata. Y de pronto, aunque no pareció haber recibido ningún daño, Sigurd dejó caer su cimitarra y, después de tambalearse durante un momento, cayó pesadamente al suelo, al igual que los demás tripulantes de la carraca de Conan.

Este percibió un olor dulzón y notó que la escena giraba ante sus ojos. Los hombres de Antillia habían cedido frente a él y formaban un semicírculo. Durante breves instantes, el cimmerio se enfrentó a sus adversarios con una amarga sonrisa en los labios. Luego, por encima de las cabezas de los atacantes más cercanos, volaron por el aire varias esferas que fueron a estrellarse a los pies del bárbaro.

Conan no esperó a que se levantaran los vapores y lo dejaran inconsciente, sino que lanzó un gruñido y se arrojó contra el semicírculo enemigo. Su enorme espada, empuñada con las poderosas manos llenas de cicatrices, giró sobre su cabeza como las aspas de un molino. Con un par de golpes atronadores, dos antillianos cayeron con la cabeza o las costillas destrozadas. Entonces se encontró libre de la presión enemiga.

El cimmerio se dio cuenta de que no podría luchar solo contra la tripulación de la galera. Aunque pudiera vencer a algunos adversarios, tarde o temprano lo rodearían y acabarían con él. El cansancio propio de los años pesaba ya sobre sus miembros y hacía más lentos sus movimientos. Empezaba a jadear intensamente, y el humo del velamen incendiado, así como los pálidos vapores que había aspirado, le hacían toser. Todos los integrantes de su tripulación yacían ahora tendidos en cubierta; algunos habían muerto por efectos de las armas enemigas, pero la mayoría de ellos estaban inconscientes a causa de los vapores tóxicos.

Un hombre corriente se habría sentido desconcertado, sin saber qué actitud tomar ante aquella situación tan comprometida. El barco estaba perdido sin remedio, pues había sido invadido por los tripulantes de la galera en forma de dragón. Las velas y los aparejos habían desaparecido entre las llamas, y un centenar de pequeños fuegos surgían aquí y allá en la cubierta, donde se encontraban

trozos de cordaje, de velamen o de maderos de vergas y mástiles. El primero de los barcos, que se había incendiado completamente, acababa de desaparecer bajo la superficie del agua, sobre la que tan solo habían quedado una serie de despojos flotantes.

Conan comprendió que no haría ningún bien a sus hombres si dejaba que lo mataran o lo capturaran.

Por el contrario, si lograba escapar, tal vez posteriormente tendría una oportunidad de liberarlos…

El decidido carácter bárbaro del cimmerio lo impulsó a actuar casi sin reflexionar acerca de las consecuencias que podían tener sus actos. Con un poderoso esfuerzo final, trepó en dos saltos la escalera del puente de popa. De los dos timoneles que solían estar junto a la caña del timón, uno había desaparecido. El otro estaba muerto y tenía delante a uno de los atacantes, que permanecía quieto, empuñando su serrada arma llena de sangre. Conan se abalanzó sobre él y de un solo golpe le destrozó la hoja cristalina de su espada. Con un enérgico impulso de sus fuertes brazos traspasó la coraza del enemigo, hecha de aquel extraño material semejante al cristal, y luego ensartó el cuerpo del hombre.

Este lanzó un grito ahogado y cayó sobre la cubierta.

Entonces el cimmerio arrojó a un lado su enorme espada, se quitó rápidamente el casco y lo lanzó al agua. No quería que los enemigos pudieran apoderarse de sus propias armas. Luego arrebató a un enemigo caído el casco de cristal y el aparato de respiración correspondiente. En el momento en que una nueva oleada de antillianos irrumpía por la escalera del puente de popa, Conan se colocó el artefacto sobre la espalda.

Los atacantes corrieron hacia él lanzando gritos de ira. Esquivó una lanza de punta ganchuda, y después de recoger su espada de la cubierta aplastó de un fuerte mandoble el casco transparente y el cráneo del lancero enemigo. Antes de que los demás pudieran acercarse, el cimmerio saltó a la borda y desde allí se zambulló en las aguas azules. Arrastrado por el peso de su cota de malla, el bárbaro se hundió como una piedra.

11. Terror en el mar

Armados de tentáculos y colmillos,
los monstruos se abalanzaron sobre el León…

EL VIAJE DE AMRA

El sol matinal ya estaba en lo alto y había despejado los últimos restos de neblina. También las nubes parecían eludir sus dorados rayos. Los hombres de la nave-dragón, que iban por parejas, recogieron a los desvanecidos tripulantes del *León Rojo* y los trasladaron a su propio barco. Otros se dedicaron a extinguir los pequeños fuegos con cubos de agua que subían por la borda por medio de cuerdas, o bien golpeaban las llamas con sus capas.

Por último, y después de dejar una pequeña dotación a bordo del barco pirata, los atacantes regresaron a la galera. En medio de fuertes chirridos retiraron la plancha de abordaje y se soltaron los arpeos de hierro que mantenían unidas a ambas naves. Los portalones del casco del buque-dragón se cerraron. Luego, la nave maniobró con remos y velas hasta que su popa se encontró delante de la proa de la carraca. De uno a otro barco fue lanzada una gruesa cuerda; al fin, en medio de crujidos de aparejos producidos al orientar las velas al viento, el barco-dragón avanzó hacia el lugar de donde había venido, remolcando detrás de él al *León Rojo*.

Conan cayó ruidosamente al agua. Lastrado con el peso de la cota de malla y de su enorme espada de doble filo, que aún empuñaba, se hundió en el mar.

El agua estaba muy fría, pues el sol de la mañana aún no había tenido tiempo de penetrar lo suficiente bajo la superficie. El

estímulo del agua fría y salada, al bañar los miembros del cimmerio, fue bien acogido por este. Un gélido estremecimiento infundió nuevo vigor a los doloridos músculos del viejo guerrero.

Cayó lentamente a un mundo de pálido jade verde. El casco del *León Rojo* se encontraba por encima de Conan y este pudo divisar las lapas adheridas a la quilla; luego vio el casco de la galera-dragón y le pareció que ambas naves eran como remotos planetas sumergidos en un firmamento plateado. Una extraña visión…

Su primer impulso al caer al agua fue el de despojarse de sus armas y nadar. Luego se dio cuenta de que el aparato de casco de cristal le permitía respirar perfectamente bajo el agua. Por otro lado, también podía ver el mar a su alrededor, gracias a la transparencia del casco. En ese lugar, no lejos de las islas de Antillia, el fondo del océano subía suavemente. Como consecuencia, en lugar de caer a un abismo de tenebrosa oscuridad, Conan pensó que aún bajaría algunas brazas y luego, ya en el fondo, podría avanzar hasta la costa. Así, pues, dominando su instinto, que lo impulsaba a nadar, se dejó deslizar moviéndose apenas lo suficiente para mantenerse erguido.

Respirar ya era otro asunto. El casco se ajustaba bien a su pecho y a su espalda. Dos tubos de vidrio conectaban con una especie de tanque que llevaba a cuestas. El primer tubo entraba en la parte anterior del casco a nivel de sus fosas nasales; el segundo penetraba a la altura de la boca. Una pequeña prueba le demostró que quien utilizara el casco debía colocar los labios alrededor del tubo inferior y acerca la nariz a la abertura superior. Así aspiraría por el tubo de la nariz y espiraría por el de la boca. Cuando exhalaba el aire, una columna de burbujas plateadas surgía del aparato, produciendo un sonido borboteante. Este método de respiración tan desusado requería un poco de práctica, pero Conan ya se había acostumbrado a ese sistema cuando fue a caer con las piernas extendidas en el fondo del mar.

Una arena fina y suave cubría el fondo, y de ella se alzaban tenues nubecillas mientras el cimmerio movía las piernas para mantenerse erguido.

Conan comprobó que la visión a través del casco de vidrio era muy buena, si bien a unas pocas brazas de distancia el agua era oscura y le impedía ver más lejos. Aunque llegaba suficiente luz

solar, las ondulaciones arenosas algo alejadas desaparecían en medio de una oscuridad de color esmeralda.

Le resultó fácil orientarse, pues no tenía más que subir la pendiente para dirigirse a la costa. Así, pues, se encaminó en esa dirección, avanzando con dificultad sobre la fina arena y balanceándose de un lado a otro debido a que su cota de malla y el aparato de respiración le pesaban. No obstante, a pesar del peso de su equipo, el cimmerio se sentía extrañamente ligero. Notaba una fuerte presión, pero esta se ejercía por igual sobre la totalidad de su cuerpo. Dicha presión le impedía respirar con facilidad, pero a pesar de ello se adelantó, dando saltos grotescos que lo separaban del suelo a cada paso que daba.

En aquel fondo marino pululaba una vida desconocida. Conan pasó junto a un bosquecillo de extrañas plantas, cuyas hojas largas y sedosas se ondulaban como si fueran brillantes cintas multicolores. Unos peces pequeños de tonos muy vivos se desplazaban alrededor suyo como fantásticas aves doradas, purpúreas, azuladas o pardas. Verdaderas torres de coral rosado o blanco se alzaban sobre la arena y extendían sus ramificaciones como si fueran árboles petrificados.

Cuando hubo dejado atrás las barreras de coral, Conan se encontró en una zona de bloques de piedra desordenados, apoyados unos contra otros como si se tratara de las ruinas de alguna antigua ciudad de gigantes. Racimos de criaturas marinas se aferraban a aquellas grandes piedras. Algunas tenían aspecto de flores o de estrellas, o estaban cubiertas de púas. Otras poseían largos tallos o se ramificaban en apéndices llenos de plumas.

El cimmerio siguió avanzando, escalón tras escalón, por aquellos peñascos, y en una ocasión lanzó un juramento al sentir que algo afilado le había herido uno de los dedos de la mano. Al cabo de un rato llegó a una extensión horizontal y se detuvo a descansar.

El sol debía de hallarse muy alto para entonces, ya que el intenso color esmeralda de los niveles anteriores había dado paso a un tono mucho más claro. En esa luminosidad pudo apreciar otra pendiente que debía llevar hasta la superficie. El cimmerio observó que en aquel suave talud había una caverna marina.

Al divisar aquella abertura, Conan decidió dar un cauteloso rodeo para no pasar justamente por delante. Su experiencia con las

cuevas terrestres le indicaba que solían estar habitadas por seres extraordinarios, con los cuales no convenía enfrentarse. Estaba seguro de que en aquella oquedad moraba algo más peligroso que unos simples peces plateados.

Mientras dejaba a un lado la boca de la cueva, el cimmerio divisó unos remolinos que surgían de la oscuridad del interior. Entonces apareció una mancha luminosa tan grande como un plato, y luego otra.

Después notó que algo se deslizaba hacia él arrastrándose por el fondo marino. Era algo así como un enorme cable o soga, o como una gran rama cubierta por una corteza oleosa, tersa y oscura, que tenía demasiada flexibilidad y movimiento. El extremo más alejado de la caverna se adelgazaba hasta convertirse en una especie de látigo, y se engrosaba en la boca de la cueva hasta alcanzar el diámetro del tronco de un árbol.

Mientras aquella prolongación se retorcía avanzando hacia Conan por el fondo del mar, el cimmerio vio que en la parte inferior de aquella se apreciaba una doble fila de discos que parecían ventosas, algunas tan pequeñas como su pulgar y otras del tamaño de platillos. El extremo más fino del tentáculo se levantó del fondo y palpó la bota de Conan, como para determinar la naturaleza del intruso.

«Por Crom», dijo el cimmerio para sus adentros al reconocer el tentáculo como el de un ser de la especie del monstruoso Kraken. Entonces dio un salto hacia atrás, al tiempo que desenvainaba su espada.

En tierra, aquel salto lo habría alejado bastante de donde se encontraba, pero bajo el mar las cosas eran diferentes. Conan se encontró dando vueltas sobre la arena, y el agua penetró en el interior de su casco de vidrio. Con la mano libre dio unos golpes en el agua para enderezarse.

El tentáculo se retiró, pero solo momentáneamente, ya que enseguida avanzó y se enrolló alrededor del muslo del cimmerio como una serpiente.

Conan propinó un fuerte mandoble con la espada, pero la resistencia del agua hizo que su golpe quedara muy atenuado. En consecuencia, la espada rozó suavemente la elástica extremidad y rebotó en ella.

La presión sobre el muslo de Conan se hizo tan fuerte que su pierna comenzó a adormecerse. Sus pulmones trabajaban arduamente para contrarrestar la presión del agua. El tentáculo volvió a golpear y pudo comprobar, al igual que antes, que el medio líquido atenuaba el impacto.

El cimmerio sentía cada vez con más fuerza el brutal apretón del tentáculo, y se dijo que a menos que lograra liberarse pronto, se vería arrastrado por el monstruo al interior de su caverna, y allí, en el centro de la corona de brazos, había un pico agudo, semejante al de un loro, que aguardaba el festín.

Daba la sensación de que el gigantesco Kraken no estaba aún enardecido. Jugaba perezosamente con su víctima mostrando evidente curiosidad, pero sin sentir hambre. Después Conan vio que otro tentáculo se deslizaba hacia él, y luego otro más.

Entonces cogió la espada al revés y hundió la punta en la gruesa piel del miembro que se había enrollado alrededor de su pierna. La hoja se fue hundiendo lentamente en la carne elástica, hasta que la punta apareció por el otro lado. Afortunadamente, Conan estaba armado con una espada de hoja recta y no con una curva o de punta roma. Si este hubiera sido el caso, la epopeya de Conan el Cimmerio habría concluido allí mismo.

El viscoso animal pareció sentir un intenso dolor al serle perforado un miembro. Conan movió la espada como si estuviera aserrando y de pronto debió de tocar un nervio, pues el tentáculo se soltó repentinamente y azotó las aguas, arrojando al cimmerio a un lado.

En el momento en que el bárbaro hubo recuperado el equilibrio sobre la superficie arenosa, otro tentáculo llegó ondulando hacia él, como el cuerpo de una enorme serpiente de piel oscura. Cuando ya se le acercaba, Conan volvió a traspasar el miembro y empujó con fuerza, intentando clavarlo contra el suelo de arena. Con una sacudida, la elástica prolongación se liberó, pero a costa de quedar cercenada en parte.

Entonces el agua en tomo a Conan se agitó formando remolinos, pues el colosal pulpo furioso por el dolor de las heridas, salió de su caverna. El cimmerio no pudo evitar un gesto de asombro al comprobar el tamaño del monstruoso animal.

Su cuerpo era grande como una casa. Los tentáculos, de una

longitud equivalente a la del *León Rojo* y tan gruesos en su base como el tronco de un árbol antiguo, se aferraban a las rocas del fondo mediante sus ventosas y arrastraban al monstruo detrás. La boca, con su enorme pico, estaba oculta entre el círculo de tentáculos.

En la enorme cabeza destacaban los dos ojos, del tamaño de dos platos. Dichos ojos tenían unas pupilas alargadas, como las de los gatos, pero la hendidura era horizontal en lugar de vertical. La mirada fría y maligna de aquellos ojos sin párpados era una de las más aterradoras con las que se había enfrentado el cimmerio.

Detrás de la cabeza había un cuerpo informe, parecido a uno de los colosales pellejos de vino que había en las bodegas del rey Ariostro. Oleadas de colores cambiantes se sucedían sobre la moteada masa flexible, que tan pronto era de color blanco, como rosado, pardo o negro.

Conan permaneció inmóvil, pensando en la actitud que debía tomar. No se atrevía a huir por la accidentada pendiente que tenía ahora detrás, pues la lentitud de su marcha y el hecho de darle la espalda al monstruo lo dejarían indefenso ante él. El cimmerio se dijo que el enorme pulpo no lo vería claramente si se quedaba quieto en la semipenumbra de las aguas, mientras que si se movía, atraería inmediatamente la atención del Kraken. Pero por otro lado, tampoco le convenía quedarse donde estaba, permitiendo que el pulpo se le acercara aún más. Si el monstruo seguía avanzando, en uno u otro momento sus tentáculos darían con el cimmerio.

Al decidirse por la solución que le parecía más factible, Conan saltó hacia arriba. Esperaba rodear por completo al animal y alcanzar la pendiente superior situada más allá de la cueva, antes de que el pulpo descubriera su posición.

Pero el bárbaro no tuvo en cuenta que ahora aparecía como un objeto movedizo y oscuro que se recortaba claramente contra la plateada superficie de las aguas, situada por encima; Y cuando ya nadaba por encima del monstruo, dos tentáculos se cerraron en tomo a él, uno alrededor de la cintura y el otro rodeando su pie izquierdo. Conan se dio cuenta de que estaba completamente indefenso en la posición en la que se encontraba. En pocos instantes, los tentáculos lo arrastrarían hacia el pico, que castañeteaba con avidez.

Conan volvió a hundir la hoja de su espada en la blanda carne del pulpo, pero esta vez no debió de tocar ningún lugar especialmente sensible, ya que el cimmerio sintió que la presión de los titánicos miembros aumentaba, mientras que lo arrastraba con una fuerza inexorable hacia el horrendo pico del monstruo.

En ese preciso instante, una forma negra y alargada cayó como un, rayo sobre uno de los tentáculos que sujetaban al bárbaro.

El oscuro cuerpo había salido de la penumbra como si se tratara de un proyectil de dimensiones gigantescas. El chasquido de una triple fila de dientes cercenó uno de los tentáculos. La parte cortada soltó la cintura de Conan y se hundió hacia el fondo, retorciéndose como una lombriz partida en dos.

El recién llegado era un enorme tiburón, cuyo macizo cuerpo en forma de huso mediría unos diez metros de largo. Era de color gris pizarra por encima y amarillento por abajo, y tenía, grandes aletas triangulares. Nadó en círculos durante un momento por las verdes aguas. Luego, arqueando la cartilaginosa columna vertebral, se lanzó al ataque con renovado ardor. Sus ojos pequeños, amarillos y vidriosos, trasuntaban un hambre tan feroz que hicieron estremecer al cimmerio.

Ahora este se hallaba sujeto por un solo tentáculo que le rodeaba un pie. La gravedad de la situación confirió una fuerza extraordinaria a los brazos del bárbaro, que apoyó la hoja de la espada en el miembro del pulpo y, después de un intenso forcejeo, logró cortar el tentáculo. Entonces Conan quedó libre.

Sin detenerse un solo instante, el cimmerio nadó con verdadera furia, tratando de evitar el meteórico ataque del tiburón. La espada que llevaba en la mano le molestaba y lo inclinaba del lado derecho, de modo que al nadar lo hacía en semicírculos. Pero eso fue suficiente para alejarlo del camino del tiburón, cuyas aletas cortaban las aguas como rejas de arado.

El enorme pez pasó velozmente junto al bárbaro y sus tremendas mandíbulas, armadas de afilados dientes, chasquearon en el agua. Erró a Conan por tan poco que este pudo apreciar las pequeñas escamas que cubrían el vientre del animal cuando este pasó delante de él. El desplazamiento del agua sacudió al cimmerio como una hoja al viento.

El tiburón giró entonces una vez más y el bárbaro comprendió

que en esa ocasión su enemigo no erraría. Pero cuando ya avanzaba rápidamente hacia él, tres tentáculos negros se retorcieron en las aguas y aferraron al tiburón. Los brazos del pulpo se movían como serpientes enfurecidas. El tiburón se curvó con rapidez, sus dientes chasquearon y otro tentáculo quedó seccionado y se hundió retorciéndose. Pero otros tentáculos envolvieron el cuerpo del tiburón.

Conan, con la espada entre los dientes para mantener las manos libres y poder nadar, vio lo que estaba ocurriendo mientras él se alejaba todo lo que podía de la escena del ciclópeo combate. El pulpo había extendido cinco de sus ocho brazos —incluidos los que tenían un extremo cercenado— y aferraba al tiburón por la cabeza y la parte anterior del cuerpo, cubriéndole las agallas y los ojos. Por más que el tiburón se agitaba y retorcía, era incapaz de atacar a su adversario con las poderosas mandíbulas.

Entretanto, el pulpo se había sujetado a las rocas del fondo mediante las ventosas de sus otros tres brazos, a fin de no ser arrastrado por los movimientos espasmódicos de las aletas del tiburón. La arena, levantada del fondo por los esfuerzos de los combatientes, oscurecía la escena. Pero esta se oscureció mucho más aún cuando una nube de tinta, expulsada por el pulpo, se extendió en todas direcciones.

El cimmerio se alegró profundamente de aquella circunstancia. Enzarzados en su lucha colosal, ni el pulpo ni el tiburón se fijaban en él. Por consiguiente, se alejó nadando de la escena del conflicto. Al cabo de un rato, los dos adversarios desaparecieron de su vista. Conan no llegó a saber si el pulpo logró vencer al tiburón o si la nube de tinta indicaba que este estaba triunfando y el octópodo pretendía así disimular su retirada.

Cuando volvió a apoyar los pies en el fondo marino, a unos doscientos metros de distancia, con el fin de seguir avanzando a pie, Conan se sintió contento de ignorar el resultado de la batalla. Delante, pendiente arriba, el fondo se aclaraba a medida que ascendía hacia la superficie del océano. El bárbaro avanzó sin detenerse, haciendo caso omiso de la presión que oprimía su pecho y del dolor de las piernas, causado por la fuerza que debía desarrollar para vencer la resistencia del agua. Se dio cuenta de que aún le quedaba bastante por andar para llegar a la superficie y

sentía enormes deseos de poder respirar de nuevo aire puro y fresco.

El cimmerio prosiguió su marcha a través de las aguas en penumbras. Su extraña figura, coronada por el fantástico casco de cristal, parecía la de un dios fabuloso de las profundidades.

12. La ciudad perdida

Sumergidos en la mística bruma rojiza
donde el sol se pone con un esplendor sangrante
yacen imperios olvidados
como fantasmas de tiempos primitivos.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Conan salió de entre las olas y pisó el peldaño más bajo de la escalera de piedra que llevaba hasta la enorme puerta, ahora cerrada por la proximidad de la noche. El sol ya había desaparecido detrás de la gran muralla.

Se quitó cuidadosamente el casco de cristal y los tubos de respiración y dejó el artefacto —cuya carga de aire ya se estaba agotando— sobre una piedra que había junto a él. Luego se quitó las botas y volcó el agua que había en ellas. Se quedó sentado un momento en la piedra, mirando con cautela a su alrededor y jadeando intensamente. La hazaña de recorrer casi una legua por debajo del agua en un mar infestado de tiburones y luego otro tercio de legua por la costa hasta la ciudad, había minado considerablemente las fuerzas del viejo guerrero.

Cuando llegó a la ciudad era media tarde y se introdujo nuevamente en el agua. Allí esperó, medio sumergido, hasta que regresaron las pequeñas embarcaciones. Luego, cuando los pescadores hubieron desaparecido detrás de la puerta y esta se hubo cerrado, el cimmerio se atrevió a acercarse más a la orilla.

Ante los malecones de piedra que se extendían al norte y al sur de la enorme puerta, había amarrados varios barcos de grandes dimensiones. Otros estaban fondeados en el puerto, pero en ellos no se veía ninguna señal de vida. O bien las tripulaciones se hallaban

bajo cubierta, cenando, o se habían marchado a tierra. «Aquellos antillianos», se dijo Conan, «debían de ser muy despreocupados, o tal vez confiaban demasiado en sus propias fuerzas, cuando no colocaban centinelas en las murallas ni en los barcos». Entre las naves del puerto, el cimmerio vio el casco medio quemado del *León Rojo*, que estaba sumergido en parte en aguas poco profundas.

Conan no solo se sentía agotado después de los agitados acontecimientos del día, sino que también tenía un hambre atroz. Mientras descansaba bajo el cielo oscuro, pensó en lo que debía hacer a continuación. Fuera lo que fuese, debía actuar sin demora, antes de que lo localizase algún centinela.

«Lo ideal», pensó, «sería entrar en la ciudad». Esto, no obstante, lo colocaría en una situación peligrosa, ya que además de encontrarse solo y entre enemigos, no tenía esperanzas de pasar inadvertido, tanto a causa de su gran estatura como por su color y sus rasgos, que lo diferenciaban profundamente de los pequeños y cobrizos antillianos.

Por si fuera poco, existía el problema del idioma. El cimmerio dominaba más o menos perfectamente una docena de lenguas de los países de su propio mundo, aun cuando no hubiera perdido el acento bárbaro. Pero los antillianos parecían hablar un idioma de origen antiguo, probablemente derivado del que se hablaba en Atlantis, y que en el curso de ocho mil años se convirtió en una lengua desconocida para el cimmerio.

Lo cierto es que Conan no podía permanecer más tiempo en esa situación. Tal vez por la noche, cuando la gente estuviera cenando, tendría ocasión de entrar en la ciudad.

Se puso en pie y pasó una mano por las piedras de la muralla. Esta era muy alta y estaba construida con bloques bien tallados y pulidos por la llovizna salada de muchos siglos. La argamasa que había entre los bloques se había ablandado y luego había desaparecido en muchos lugares, dejando huecos en los que los dedos de los pies y de las manos podían apoyarse para trepar por la pared.

En su juventud, el cimmerio no habría vacilado en subir por esa muralla, pues escalar abruptos taludes era habitual para las gentes de Cimmeria. Pero Conan no había escalado muros en muchos años y sus movimientos eran menos seguros que en otros tiempos.

Por fin se decidió. Arrojó al agua el casco de cristal y el aparato para respirar y se ató las botas al cinturón. Estuvo tentado de quitarse también la cota de malla, pero decidió conservarla. Despojarse de semejante protección ante situaciones de peligro solo para librarse de un peso molesto, era un acto de necia imprudencia juvenil, impropio de la experiencia del viejo cimmerio.

Luego introdujo los dedos de pies y manos en los huecos que había entre los bloques y comenzó a subir. Conan ascendió por la muralla lentamente, como un enorme lagarto sin cola. En más de una ocasión notó que se le resbalaba un pie o una mano, y casi se resignó a fracturarse un hueso al caer.

Pero se sostuvo con los dedos y al fin logró ascender hasta el borde superior de la muralla de granito.

En la parte interior de la muralla, mirando hacia la ciudad, había un parapeto bajo. Conan corrió agachado, se acercó al parapeto y miró por entre las almenas. La ciudad se extendía ante sus ojos.

Cerca de la muralla se alzaban algunas cabañas y cobertizos de pescadores. El humo de las cocinas surgía de las chimeneas y en los alrededores se veían numerosas redes que habían tendido a secar. De cuando en cuando se veía un chiquillo desnudo, de piel cobriza, que entraba o salía de las cabañas. Más allá comenzaban las calles empedradas y había casas de piedra de tamaños diversos.

La ciudad estaba construida en la ladera de una montaña. Desde donde se encontraba, el cimmerio podía divisar calles y plazas que ascendían en forma escalonada hacia las alturas. Los edificios más grandes poseían una arquitectura de curioso estilo monolítico, con gruesas columnas que soportaban pesados dinteles y arcos en forma de cuña. Algunas paredes de piedra se hallaban cubiertas con yeso; a veces estaban blanqueadas o bien pintadas de color rojo, amarillo, verde o azul, todos ellos muy intensos. El estilo, aunque recordaba vagamente el de las misteriosas ciudades amuralladas —algunas en ruinas, otras existentes— que había visto Conan a lo largo de su vida en los desiertos y en las selvas del sur, poseía ciertas características que lo hacían extraño a los ojos del cimmerio. El conjunto lo desconcertaba, como si en él intuyera la influencia de unos cánones estéticos totalmente distintos a los de su mundo.

Más arriba, por la pendiente, se alzaban suntuosas

construcciones con aspecto de palacios y templos.

Tenían techos de planchas de cobre o de tejas rojas. También se veían torres pentagonales, obeliscos y avenidas flanqueadas por monstruosas figuras de piedra.

En muchos casos las paredes, los huecos de las puertas y los dinteles de las columnas aparecían cubiertos de rostros burlones, con ojos protuberantes. Seres alados de los mitos y leyendas, con múltiples miembros y picos curvos, se extendían en bajorrelieves sobre las puertas y los muros. En algunos de estos, los más cercanos, el cimmerio pudo apreciar hileras de lo que sin duda era una extraña escritura. Estaba compuesta de pequeños cuadros que contenían rostros insólitos y otras tallas diminutas. Aquel tipo de escritura resultaba totalmente desconocido para Conan.

En el centro de la ciudad, en medio de una espaciosa plaza pavimentada, se alzaba una ciclópea pirámide, cuyos lados estaban compuestos por bloques alternados de basalto y de piedra arenisca de color rojo. De la cima de la pirámide surgía un penacho de humo. Allí pudo divisar, aunque sin mucha claridad a causa de la distancia, lo que parecía un enorme altar de superficie plana. Una interminable serie de peldaños, flanqueados por monstruosos seres de piedra, ascendían desde la base a la cima del enorme monumento.

De aquella edificación emanaba un aire siniestro, un hálito inquietante de amenaza y terror, como si la angustia de miles de seres humanos sacrificados irradiase de cada una de las piedras. Mientras observaba el monumento maldito, Conan notó que un escalofrío le recorría la piel y contuvo un gruñido hostil, que pugnaba por salir desde lo más hondo de su pecho.

Pocas personas deambulaban por las oscuras calles, cubiertas por las sombras nocturnas. Algunos mendigos dormían en los huecos de las puertas. Aquí y allá un esclavo de rostro inexpresivo se dirigía con paso cansino a realizar un recado de su amo.

Conan esperó hasta que los peatones hubieran desaparecido a causa de lo avanzando de la hora.

Entonces se quitó la cota de malla, hizo un lío con ella y con su espada y lo arrojó a la tierra blanda que había debajo. Por la parte interior, el muro era mucho menos alto que en el costado que daba al mar.

Luego el cimmerio se deslizó por encima del parapeto y comenzó a descender del mismo modo que lo había hecho para subir por la parte exterior. En mitad del descenso resbaló y fue a caer al suelo desde una altura de más de cuatro metros, recibiendo un fuerte golpe. Se puso en pie y comprobó que no había sufrido ningún daño.

Una rápida mirada a su alrededor le indicó que no había sido descubierto. Por consiguiente se calzó rápidamente las botas, se puso la cota de malla y se ajustó la espada al cinto. Sus únicas armas eran ese enorme sable de doble filo y una daga de considerable tamaño que llevaba debajo del cinturón. No era demasiado para un hombre que se internaba en una ciudad llena de enemigos implacables; pero con arrojo, algo de suerte y la cautela que había adquirido a lo largo de medio siglo de arriesgadas aventuras, podía alcanzar el éxito en su empresa. Eso era todo lo que Conan le pedía a los dioses.

Se deslizó entre las chozas como una sombra y avanzó por una callejuela hasta situarse en la oscuridad de una arcada. Nadie pareció verlo avanzar desde una columna al hueco de una puerta, y desde esta a un rincón en sombras. Sin duda esas calles se encontraban llenas de transeúntes durante el día, pero ahora estaban casi desiertas.

En su avance por la silenciosa ciudad de casas pintadas de vivos colores o construidas con piedra maciza, Conan eligió las callejuelas oscuras y los sinuosos pasadizos en lugar de las vías más amplias y las extensas rampas que ascendían desde un nivel a otro de la ciudad. Se preguntó dónde estarían presos Sigurd y sus piratas… si es que todavía estaban vivos. Pensó que tal vez estuvieran encerrados en una prisión cercana a un lugar parecido a un mercado de esclavos, que era tan fácil de reconocer en cualquier ciudad, por extraña que fuese. De todas maneras, en aquella ciudad hostil, donde ninguna persona hablaba una lengua que él pudiera entender, tenía pocas posibilidades de encontrar a sus compañeros y de liberarlos. Pero intentaría hacerlo. Desde sus primeras aventuras, cuando aún era un proscrito, Conan se había destacado por su fiera lealtad hacia sus compañeros.

Por otro lado, si un hombre solo no tenía ninguna posibilidad contra una ciudad de veinte o treinta mil habitantes, con sesenta

luchadores aguerridos a su lado, las probabilidades aumentaban; no mucho, ciertamente, pero siempre era mejor que ser un guerrero solo, aunque este fuera Conan el Cimmerio.

El primer problema del bárbaro para entonces consistía en encontrar un refugio, un lugar donde pudiera ocultarse. ¿Dónde podría encontrarlo, en una ciudad llena de enemigos de una raza extraña?

Se dijo que podía contar con el favor de sus dioses bárbaros. Se deslizaba cuesta abajo por una callejuela flanqueada por casuchas de aspecto mezquino, cuando oyó un silbido. Miró a su alrededor, con la mano derecha en la empuñadura de la espada, y oyó que el silbido se repetía desde otros lugares.

Pudo divisar inmediatamente los rostros de varias mujeres, poco visibles debido a la penumbra, que aparecían en los huecos de algunas puertas. Le hacían señas con la mano para que se acercara.

Conan se dio cuenta de que se había internado en la zona de prostíbulos de la ciudad. Eligió una puerta al azar y atravesó el umbral. El cimmerio no tuvo tiempo de examinar a la mujer.

Esta lo introdujo en su habitación. El tugurio estaba tenuemente iluminado por un candil que colgaba de una pared. Ella le dijo una serie de palabras ininteligibles, pero la mano que le tendía, con la palma hacia arriba, resultaba bastante elocuente.

Conan extrajo una bolsita de su cinto, sacó de ella una moneda de plata y la colocó en la mano de la mujer. Esta examinó la moneda a la luz del candil, lanzó una exclamación de contento y se arrojó en brazos de Conan. Era una mujer rolliza, sin muchos atractivos e iba vestida con una sencilla túnica de algodón.

—¡Despacio, amiga! —dijo con aspereza el cimmerio—. Esa moneda es el pago de varios días de hospedaje. ¿Lo has entendido?

La mujer observó el pelo y la barba de Conan.

—¡Por Crom, tráeme algo de comida porque me muero de hambre! —pidió él, pero tuvo que hacer algunas señas para que la mujer lo entendiera.

Una hora después, Conan se hallaba sentado ante la mesa en la que la mujer, llamada Catlaxoc, había colocado los alimentos. Poco antes ella había salido de la casa para regresar a continuación con

un cesto lleno de provisiones, que cocinó en su pequeño fogón. No había escatimado las viandas, y Conan se aplicó a devorar con fruición la gran ave asada, que tenía un extraño aroma. La mujer permanecía en pie, a poca distancia de la mesa, y parecía esperar con deferencia a que él terminase antes de empezar a comer ella misma.

—Pero ¿qué demonios es esto? ¿Cómo se come? —preguntó Conan perplejo, mostrando un vegetal alargado, de treinta centímetros de largo, en las que había varias hileras de granos dorados.

La mujer pareció comprender, al fin, que deseaba saber el nombre del alimento.

—Mahiz —le contestó.

—Ah, de modo que es mahiz, ¿verdad? Pues ahora enséñame cómo se come. Ven, siéntate y empieza a comer, o no dejaré nada para ti.

Cuando Catlaxoc hubo comprendido, el cimmerio la imitó y comenzó a roer con fruición las doradas mazorcas, al tiempo que le preguntaba con la boca llena los nombres de otros alimentos. Al finalizar la comida, él y la ramera podían intercambiar algunas frases sencillas.

Concluido el ágape, Conan bebió una gran cantidad de cierto licor hecho de frutas fermentadas que él no conocía. Luego lanzó un fuerte eructo y contempló a Catlaxoc, que bajó la mirada modestamente y esbozó una sonrisa.

El cimmerio se puso en pie, se estiró y a continuación se retiró a descansar.

Varios días después, durante la noche, Conan abandonó la casa de Catlaxoc. La mujer se arrojó en sus brazos llorando y él tuvo que apelar suavemente a su fuerza para apartarla. El cimmerio vestía ahora el faldellín y la capa de algodón típicos de la gente del pueblo antilliano. Catlaxoc le había conseguido aquel atuendo y también le enseñó los rudimentos de la lengua del país. Conan supo así que se encontraba en Ptahuacan, la única ciudad del mundo en la que aún se encontraban los sobrevivientes de la desaparecida Atlantis. Al disponerse a marchar, el bárbaro hizo un bulto con su cota de malla y otras ropas y se lo echó con una correa a la espalda.

Aún no se atrevía a salir a la luz del día, dado que su estatura,

su extraño color de piel y sus rasgos lo habrían hecho destacar entre los demás habitantes de la ciudad. Pero ahora tenía una idea bastante completa del plano de la ciudad y de la clase de disfraz que debía utilizar para llevar a cabo sus planes.

Una vez fuera de la casa de Catlaxoc, la noche fue transcurriendo y-Conan empezó a sentir deseos desesperados de encontrar lo que estaba buscando. Finalmente, cuando se internaba por una oscura callejuela en dirección a una plaza, divisó una silueta corpulenta, envuelta en una extraña capa de plumas, que se acercaba a él en dirección contraria.

Conan se hizo a un lado y luego se abalanzó sobre el desconocido como un león al ataque. Antes de que el otro hubiera podido lanzar un grito, el cimmerio lo había dejado inconsciente de un puñetazo en la sien. Entonces arrastró el cuerpo inmóvil al hueco de una puerta, sudando aún al pensar en el riesgo corrido. Un solo grito del gigante, y la empresa de Conan seguramente habría terminado allí mismo.

El cimmerio examinó a su víctima. Suponiendo que los guerreros de cota de malla de vidrio que tripulaban las naves-dragón eran el prototipo de habitante de Antillia, aquel hombre resultaba ser de una estatura desusada. Pero enseguida Conan pudo ver que el hombre calzaba unas botas con suelas de unos quince centímetros de altura. ¿Era tal vez para impresionar a la gente ingenua? Lo cierto es que el individuo tenía el aspecto de un sacerdote o un hechicero. Tenía la cabeza rapada, las manos cubiertas de anillos con apariencia de talismanes, y collares con sellos, amuletos y pequeños ídolos colgando sobre su pecho.

Conan examinó la palma de las manos del individuo y tuvo la certeza de que se trataba de un sacerdote, pues ninguna otra preocupación le hubiera permitido conservar la piel tan fina y exenta de callosidades.

El atuendo del hombre era muy singular. Por debajo de la capa de plumas, su enjuto cuerpo cobrizo estaba semidesnudo; tan solo llevaba un ajustado faldellín de algodón. Gruesas pulseras de oro, con complicados jeroglíficos grabados en la superficie, rodeaban sus muñecas, brazos y tobillos. La capa de plumas, diferente a todas las capas que el cimmerio había visto hasta entonces, incluía también una capucha del mismo estilo. El cañón de las plumas se hallaba

introducido en un tejido basto, como de saco, y el efecto multicolor del plumaje podía ser divisado a considerable distancia. Por debajo, un forro de seda impedía que las extremidades interiores de las plumas arañasen la piel del sacerdote.

Conan se dijo que si se colocaba la amplia capa sin ponerse las botas de un palmo de alto, sería solo un poco más corpulento que el sacerdote o mago. De ese modo, con los brazos ocultos y la capucha cubriéndole el rostro, podría andar por las calles sin resultar sospechoso. Sin embargo, pensó que ni siquiera la capucha podría esconder su larga melena y su barba, que contrastaban con el rostro y el cráneo afeitado del antilliano.

El cimmerio resolvió el problema arrancando un trozo del faldellín del sacerdote a fin de arrollárselo alrededor de la cara y el pelo, para dejar al descubierto tan solo los ojos y la nariz.

A continuación se puso sus botas, se colocó la cota de malla y se colgó la espada en el cinto. Después se cubrió con la amplia y pesada capa de plumas y se echó la capucha sobre el rostro.

No tenía posibilidades de apreciar el resultado de su disfraz, pero tuvo la sensación de que saldría bien parado de un examen superficial. Sus ojos azules y el trapo que llevaba sobre el rostro podían causar algún recelo, pero procuraría que no se viesen bajando bien la capucha encima de la cara. Por otro lado, sabía por experiencia que en las ciudades, los sacerdotes magos no solían tratar con la gente corriente, lo que le evitaría complicaciones.

Entonces, armándose de valor, Conan salió abiertamente a la plaza, iluminada por la luz y las llamas de las antorchas colocadas en los nichos de los edificios colindantes. Casi enseguida su disfraz fue puesto a prueba. Un rollizo comerciante, que sin duda estaba retirando con retraso la mercancía de los estantes exteriores de su establecimiento, fue la primera persona con la que se encontró el cimmerio. El cobrizo hombrecillo colocaba una serie de adornos de cobre, jade, plata y oro en un par de cajas de madera. Cuando Conan llegó a la plaza, con la capa emplumada ondulando a la altura de sus tobillos, el comerciante miró de reojo y con manifiesta expresión de temor a la elevada figura. Luego se inclinó y, después de besar un amuleto de jade que colgaba de su cuello, permaneció inclinado, en una postura respetuosa, hasta que Conan hubo pasado.

Así superó el cimmerio su primera y delicada prueba. Era evidente que los nativos de Antillia sentían gran temor y respeto por sus sacerdotes-brujos. Con el debido cuidado y un poco de suerte, le sería posible librarse de situaciones peligrosas.

Durante varias horas Conan exploró las amplias avenidas y las callejuelas de Ptahuacan, sin encontrar nada interesante para sus fines. Daba la impresión de que los sacerdotes de capas emplumadas eran un espectáculo corriente en las empedradas calles de la ciudad de Antillia. Más tarde, cuando todo el mundo se hubiera retirado, buscaría alguna choza abandonada y en ella dormiría hasta el amanecer. Sin pensarlo más, reanudó sus investigaciones.

Cuando llegó la mañana, Conan vio muchas otras figuras de capa emplumada deambulando entre la muchedumbre. Avanzaban con aire majestuoso, sin dignarse a contestar el humilde homenaje de aquellos con quienes se cruzaban. Todo parecía indicar, asimismo, que los sacerdotes de Ptahuacan eran, además, los gobernantes de la ciudad y que la gente estaba por completo subordinada a ellos.

El pueblo le dio al cimmerio la sensación de ser un conjunto de gente apocada, de mirada indiferente y caras asustadas. Con la aprensión reflejada en el rostro, procuraban apartarse del camino de los sacerdotes, cuyo caminar altanero Conan procuró imitar.

Según ya había apreciado desde la muralla, Ptahuacan estaba construida sobre varios niveles diferentes o terrazas, unidas unas con otras por escaleras y empinadas rampas. La técnica arquitectónica era bastante avanzada y demostraba una cultura refinada, con antiguas tradiciones y un buen sentido estético desarrollado. Los edificios de piedra estaban mejor logrados que en el mundo que conocía el cimmerio. En ningún país había visto templos y palacios del tamaño de los de esa ciudad, y le llamaba la atención la minuciosa precisión de los trabajos de albañilería. La enorme pirámide de la plaza central, tanto o más grande que las que viera tiempo atrás en Estigia, y que le recordaba en parte a los edificios dedicados al culto de Shem, debió de exigir varios siglos de trabajo y miles de obreros dedicados a su construcción. Al flanquear la plaza se alzaban unas gradas de piedra, en las que cabían miles de espectadores sentados frente a la gran pirámide.

Conan se mantuvo alejado de la plaza de la pirámide, ya que

parecía ser un lugar sagrado. Podría encontrarse con otros sacerdotes vestidos de manera similar, y estos no se mostrarían remisos en abordarlo y hablarle. Hasta entonces había podido evitar a los sacerdotes de capas emplumadas que encontró en las calles. De todas formas, no parecían una casta muy sociable. Con aire lejano, inabordable y muy apresurados en sus presuntos quehaceres, raramente se detenían a hablar, ni siquiera entre ellos.

El cimmerio estuvo paseando un largo rato entre los grupos de gente, con objeto de tratar de oír algo.

El lenguaje de los antillianos era gutural y sibilante, y estaba formado por vocablos muy largos. De todos modos, pudo comprender algunas palabras y hasta frases, pero las más largas, dichas rápidamente, lo desconcertaban. Aun cuando la gramática de aquella lengua parecía completamente diferente a la de cualquier otro idioma conocido por él, lo que pudo aprender de Catlaxoc le dio a entender que había una ligera semejanza entre el vocabulario antilliano y el de su Cimmeria natal.

Ello se debía a que los hombres de Atlantis —antepasados directos de los antillianos— eran de alguna manera los ancestros de los cimmerios. Durante la época poco conocida anterior al Cataclismo, las tribus y los clanes de la antigua Cimmeria habían luchado y se habían mezclado racialmente con los invasores de Atlantis en las costas de Thuria. El viejo cimmerio recordó qué, según las crónicas antiguas, numerosas tribus de su país natal, en parte civilizadas por el contacto con los colonizadores de Atlantis, habían servido como mercenarios en los siglos inmediatamente anteriores al hundimiento de la isla continente. A medida que los bárbaros cimmerios fueron adquiriendo rudimentos de civilización, tomaron palabras de sus antiguos enemigos, con el fin de expresar conceptos más complejos. De ahí, entonces, que existieran aquellas leves semejanzas entre las lenguas de ambas márgenes opuestas del océano Occidental. Dicho parecido, sin embargo, no era tan grande como para que un viajero que cruzara el mar pudiese dominar la lengua antilliana sin pasar antes por un período de ardua práctica.

De las frases ocasionales que pudo entender, Conan dedujo que los rumores y temas principales de conversación en Ptahuacan, aquella mañana, eran dos. Uno de ellos era el combate celebrado entre los barcos-dragones que vigilaban las costas y el extraño navío

que llegaba de un puerto desconocido. El otro era el sacrílego ataque realizado contra uno de los sacerdotes, al que le había sido ignominiosamente arrebatado su atuendo sacerdotal. Conan trató de captar algo relativo a la suerte corrida por su tripulación, pero si alguien sabía algo al respecto, no dijo nada.

Mientras el cimmerio deambulaba entre los puestos de la atestada plaza del mercado, cerca de una de las tiendas mayores, se le presentó la ocasión que estaba esperando. Un hombrecillo de ojos rasgados y que vestía un harapiento faldellín se encontraba reclinado, con estudiada indiferencia, junto a un cofre, en el que un grueso mercader tenía depositada su mercancía de anillos de plata y bronce y de pulseras de oro. Cuando Conan miró, pudo advertir que el hombrecillo introducía su brazo enjuto y desnudo en el cajón con sorprendente rapidez y retiraba dos cucuruchos con polvo de oro.

El comerciante, concentrado en animada charla con un aristocrático cliente que asomaba entre las pieles de un palanquín, no vio nada de lo ocurrido. Una sonrisa de gozo afloró en el rostro oculto del cimmerio cuando vio que el ladrón escondía el producto de su robo en el faldellín y se alejaba apresuradamente.

Conan lo siguió por una callejuela desierta y luego se acercó de dos zancadas al pequeño antilliano, que chilló como un ratón asustado cuando la enorme mano del cimmerio lo sujetó por uno de sus huesudos hombros.

El fingido sacerdote eludió el golpe del estilete que apareció de pronto en la mano derecha del ratero; enseguida aferró y apretó la mano del antilliano, y la ligera arma cayó tintineando al suelo.

Cuando el hombrecillo levantaba espantado la mirada hacia la capucha emplumada, Conan le dijo en un antilliano rudimentario con voz amenazadora:

—¡Llévame ante el rey de los ladrones, o te destrozo el brazo!

«Por fin la suerte se inclina a mi favor», pensó Conan. Al igual que todas las ciudades prósperas, Ptahuacan debía de tener su mundo del hampa. Y cuando uno se encuentra complicado con las autoridades, siempre podrá hallar buena acogida entre los delincuentes.

13. Los ladrones de Ptahuacan

Desde alguna dimensión desconocida y lejana
llega una oscura esencia maligna
y quienes dejan abierta la puerta de la Tierra
han de sucumbir al igual que la vida terrenal.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Conan se dejó conducir por su cautivo a través de callejuelas que se hacían cada vez más sórdidas a medida que se internaban por la parte antigua de la ciudad. Allí, en los huecos de las puertas, se acurrucaban unos mendigos harapientos, en tanto que las emperifolladas rameras se asomaban desde las ventanas para requerir la atención del transeúnte ocasional.

Cuando entró en aquel barrio antiguo de los bajos fondos, el cimmerio comenzó a intuir la antigüedad de la ciudad. Allí los peldaños de piedra y las rampas estaban tan desgastados que formaban huecos debido al paso de incontables generaciones. Las mismas piedras de los muros estaban gastadas por el roce de millones de hombros. El tiempo, el viento y la lluvia habían erosionado parte de la piedra, transformándola en restos porosos. Muchos edificios de aquella zona se habían desmoronado y estaban en ruinas, poblados tan solo por las ratas. La hierba crecía entre las piedras, donde también se alzaban robustos achaparrados en lo que antes habían sido patios y jardines.

La presencia de un sacerdote-hechicero debía de ser poco habitual en aquel ambiente, pero a pesar de ello ninguno de los habitantes dio muestras de extrañeza y Conan pasó con su pequeño guía de rostro de hurón sin que los siguiera prácticamente ninguna mirada. Daba la sensación de que en esa zona de Ptahuacan cada

uno se desentendía de los asuntos de los demás y solo se preocupaba de los suyos, tal vez como medida de protección.

Solo cuando se acercaron a la guarida principal de los ladrones, Conan se dio cuenta de que estaban siendo vigilados. Cuando pasaron por el sinuoso callejón, flanqueado por paredes que se inclinaban peligrosamente, el cimmerio vio delante de él dos siluetas fornidas, armadas con cachiporras, mientras que otra pareja venía detrás. Todos eran altos y corpulentos para ser antillianos y llevaban tan solo un astroso delantal de cuero. Al mismo tiempo que fijaban en Conan sus ojos de mirada sombría, los cuatro hombres avanzaron hacia el lugar en el que se encontraba el cimmerio con su prisionero.

Conan soltó al ladrón y empuñó la espada que llevaba debajo de la capa.

—El pequeño individuo se alejó rápidamente y luego se volvió y lanzó a Conan una andanada de improperios que el bárbaro apenas entendió. Enseguida explicó su situación a los cuatro individuos.

—Me apresó después de haberme apoderado de un poco de oro en polvo del puesto de Hatupep —dijo el ladrón—. No sé qué demonios pretende, pero…

—Cálmate, Itzra —dijo uno de los individuos con un gruñido—. Averiguaremos lo que quiere.

Avanzando con rapidez, el hombre levantó su cachiporra cubierta de clavos de bronce. Conan se echó a reír, apartó los pliegues de la capa y bajó la capucha que le cubría la cabeza. Su espada silbó al salir de la vaina y los atacantes se detuvieron como si hubieran tropezado con una pared invisible. Pero Conan pudo comprobar que no se debía al simple terror.

—¡Por todos los infiernos! —exclamó uno de ellos—. ¡Eso es hierro, o yo estoy borracho!

Otro lanzó una imprecación y miró atentamente al cimmerio, observando con asombro su estatura, su melena y su barba, así como sus penetrantes ojos azules.

—¡Dioses de la muerte! —dijo al fin—. ¿Quién es ese hombre? ¡Jamás habíamos visto uno igual en Antillia! Con la espada apoyada contra un muro, Conan lanzó una nueva carcajada y blandió la espada de un lado a otro, amenazando a los cinco bribones.

—Yo soy el que ha robado la ropa a su propietario, amigo —dijo

con voz ronca—. Y no soy ningún espía de las autoridades, si es eso lo que pensáis. Por el contrario, deseo ver a vuestro jefe por asuntos de negocios que nos beneficiarán a todos. Y lo veré, lo queráis o no.

El cimmerio mantuvo la espada en posición horizontal, a fin de que se reflejara en ella la luz del día.

Los cuatro malhechores y el ratero retrocedieron, mirando al extranjero con creciente alarma. Por raro que fuera, su espada parecía interesarles más que él mismo. Conan pensó que en aquellas tierras tal vez carecían de mineral de hierro, si bien conocían la existencia de este por antiguas leyendas transmitidas de generación en generación desde los lejanos días de Atlantis.

—Y ahora —agregó Conan con un gruñido—, ¿vais a llevarme ante vuestro jefe o preferís luchar?

Los cinco individuos prefirieron la solución pacífica.

El señor de los bajos fondos de Ptahuacan era un hombre enormemente gordo llamado Metemphoc. Su rostro era como una masa grasienta con un par de ojillos negros que brillaban como fragmentos pulidos de obsidiana. La boca parecía un tajo que cruzaba el rostro redondo y aceitunado, y la nariz era una mera burbuja entre los hinchados carrillos.

Su sede era un conjunto de sótanos abandonados, situados debajo de las ruinas de unas mansiones que se alzaban en el extremo de una callejuela inmunda. Las paredes, con el revoque caído en su mayor parte, estaban adornadas con atractivos tapices de extraño diseño, mientras que sobre el suelo se extendían esteras y pieles de animales muy diversos. De algunos incensarios surgían emanaciones que llenaban el aire de ricos aromas. El lujo y el esplendor de la morada de Metemphoc contrastaban notablemente con la miseria que se advertía en el exterior.

A semejanza de un grueso sapo, el rey de los ladrones se hallaba envuelto en sedas y reclinado sobre numerosos cojines. Estaba escuchando el relato del cimmerio con rostro impasible y no pronunció una sola palabra hasta que Conan hubo concluido su historia. Luego, después de un largo silencio, Metemphoc examinó al bárbaro de la cabeza a los pies, deteniéndose en la espada, que descansaba sobre las rodillas de Conan, con la misma atención que

poco antes lo habían hecho sus hombres.

Al tiempo que lanzaba un suspiro, el jefe de los ladrones se frotó los carrillos con sus dedos gordos, con lo cual brillaron las innumerables piedras preciosas de sus anillos. Luego lanzó una carcajada gutural y pidió más vino y más carne a sus servidores.

—¡Por los dioses del latrocinio, gran hombre! —dijo al fin—. Metemphoc jamás oyó un relato semejante en su pobre y mísera vida. Y tengo la impresión de que todo lo que cuentas es verdad. En efecto, con esa melena bárbara y esa cara peluda, con esos raros ojos incoloros y, ejem, con un acento que estos cansados oídos apenas pueden comprender, no tengo más remedio que creer que llegas de una desconocida tierra del Este. Y eso a pesar de que nuestros bienamados amos, ¡ja!, los santos sacerdotes, nos aseguran que en esa dirección no hay más que una inmensa extensión de agua, sin una sola partícula de tierra.

Conan y Metemphoc brindaron amistosamente. El cimmerio bebió con avidez el vino, que era dulce y picante, muy distinto a los que había probado hasta entonces. Era indudable que se trataba de una bebida fermentada, pero no de uva sino de algún fruto solo conocido en el país.

El bárbaro se sentía muy a gusto en ese lugar. De manera instintiva, él y su rollizo anfitrión parecían entenderse perfectamente. Aunque nacidos a miles de leguas de distancia y surgidos de culturas muy diferentes, ambos hablaban el mismo lenguaje de los marginados por la ley.

Mientras bebían, los servidores trajeron la comida y la colocaron en la mesa baja que había entre los dos comensales. Conan engulló con deleite los manjares. Además de los platos antillianos que ya conocía, le sirvieron bayas y nueces de diversas clases. El ágape terminó con un fruto grande de forma extraña, que tenía un racimo de hojas alargadas en la parte superior. Metemphoc cortó en rodajas la pulpa amarilla, que tenía forma de anillo. Al principio, el cimmerio halló extraño el sabor del fruto, pero luego empezó a saborearlo con deleite.

Mientras tanto, los dos hombres sostenían una animada conversación entre bocado y bocado.

—En efecto, he sabido de esa extraña nave —dijo Metemphoc—, llena de bárbaros extranjeros, que nuestra guardia costera capturó

hace pocos días. Esa es una de las razones por las cuales creo en tu relato.

—¿Entonces mis hombres se encuentran con vida? —preguntó Conan.

—Están vivos, o al menos lo estaban hasta anoche —repuso el antilliano—. Se encuentran en un calabozo debajo de la Antesala de los Dioses, esa fortaleza grisácea que se alza en el extremo de la plaza de la Gran Pirámide.

—¿Qué destino les espera? —preguntó Conan.

—Serán destinados a los sacrificios en un templo que se alza en la cima de la Gran Pirámide.

—¿Cómo? —exclamó el cimmerio y, con un movimiento involuntario, derramó parte de su vino.

—Lo que he dicho. Servirán de ofrenda al dios demonio Xotli, según el rito que hemos heredado de los antiguos habitantes de Atlantis…

El cimmerio sintió que se le ponían los pelos de punta mientras su interlocutor le explicaba, con toda indiferencia, las ceremonias de los sacerdotes del país. Antes de la desaparición de Atlantis, los sacerdotes de Xotli habían constituido una poderosa facción que veneraba a su dios demonio con temibles ritos de sangre y terror. Cuando los Altos Dioses destruyeron Atlantis a causa de sus pecados, los sacerdotes de Xotli y sus esclavos huyeron de las tierras que se hundían. Lo hicieron en una flota de naves aéreas propulsadas por la misteriosa fuerza que llamaban vril.

Conan ya había oído hablar acerca de esas naves voladoras de los habitantes de Atlantis. Imaginó que con el paso del tiempo aquellos navíos habían quedado en desuso, o no pudieron volar debido a la carencia del combustible adecuado. Y el secreto de su funcionamiento y fabricación se perdió en los períodos de barbarie y efusión de sangre que siguieron al Cataclismo. Por consiguiente, ya no existían aquellas naves en la Era Hybórea.

Los sacerdotes de Xotli se habían dirigido al sudoeste, desde el continente sentenciado, y tomaron tierra en un archipiélago apenas conocido que llamaron Antillia. Estaba formado por siete grandes islas del océano Occidental, entre Atlantis y un continente mucho más grande que llamaban Mayapan y que se encontraba más al oeste.

Cuando llegaron los hombres de Atlantis, encontraron en las islas una raza de salvajes pequeños, cobrizos, de ojos rasgados y parecidos a los que constituían el pueblo de Mayapan. Dominaron con facilidad a estos indígenas y los redujeron a la misma esclavitud que a los servidores que habían traído con ellos. En los milenios transcurridos después del Cataclismo, la sangre de los hombres de Atlantis y de los antillianos se había mezclado y en la actualidad el archipiélago estaba habitado por una raza única y mestiza.

Desde los primeros días de la conquista de Antillia y de la fundación de Ptahuacan, la casta sacerdotal, bajo la hereditaria Jerarquía de los Sagrados Misterios de Xotli, había gobernado con mano de hierro, a pesar de algunos estallidos ocasionales de rebelión por parte de los subditos. Los dirigentes mantuvieron bajo control a las masas, diciéndole al pueblo que todas las tierras, incluso Mayapan, se habían hundido junto con Atlantis y que el mundo no era más que una inmensa superficie de aguas, que se extendía en todas direcciones desde Antillia hasta los confines de la tierra, donde el mar se juntaba con el cielo y las estrellas se alzaban entre la espuma de los mares sin límite.

—¿Y tú crees todo eso? —preguntó Conan.

Metemphoc se rio suavemente y repuso:

—Si me lo preguntara un sacerdote, le diría que sí. La mayoría de la gente lo cree, o al menos carece de las agallas necesarias para poner en duda las enseñanzas de sus amos. Pero aquí, entre nosotros, somos unos cuantos los que sabemos que Mayapan todavía existe, y vuestra llegada nos ha demostrado que hay otras tierras en el mundo. —¿Por qué los sacerdotes proclaman esas falsedades, cuando saben que no es cierto?

—Eso los ayuda a mantener a sus subditos bajo un control más efectivo. Si creen que no hay otro lugar a donde marcharse, se resignarán a permanecer esclavos del férreo gobierno de los sacerdotes de Xotli.

—Háblame de ese dios-demonio y de sus ritos —pidió el cimmerio.

Entonces Metemphoc explicó que Xotli, el Señor del Terror, era un dios-demonio de la Noche Antigua. Se había aparecido a sus adoradores como una densa nube muy oscura, como una vorágine de frío boreal semejante al de los vientos que soplan entre las

estrellas. El dios bebía el alma viva de los que morían sacrificados en los altares de las pirámides. A fin de sostener los vínculos entre la Jerarquía de los Misterios de este mundo y del Demonio de la Oscuridad en las profundidades sombrías de las dimensiones desconocidas que existen más allá del universo, la esencia vital de las víctimas era proyectada al abismo.

Con toda calma, el grueso maestro de ladrones le explicó al cimmerio la forma en que miles de prisioneros desnudos eran inmolados en lo más alto de la enorme pirámide negra y carmesí que había entrevistado Conan detrás de los niveles más altos de la ciudad antigua. Allí, en los Altares de la Noche Eterna, los sacerdotes-hechiceros abrían el pecho de las víctimas vivas, les arrancaban el corazón con cuchillos de cristal de origen volcánico y lo ofrecían a la vertiginosa nube de siniestra oscuridad que se formaba por encima dé la pirámide y que permanecía allí durante varias horas, nutriéndose del hálito vivo de las almas humanas. Luego arrojaban los cadáveres al pozo de alguna caverna escondida.

Conan lanzó un gruñido y sus ojos centellearon fieramente mientras escuchaba este relato. La idea del sacrificio humano no le asombraba, pues había visto muchos derramamientos de sangre en el curso de su larga vida, y tales prácticas no eran desconocidas entre las naciones del propio mundo de Conan, en plena Era Hybórea. Pero que sus propios amigos y seguidores fueran a sucumbir en medio de ritos tan bárbaros, eso ya era algo muy diferente.

El cimmerio bebió una buena cantidad de efervescente vino y dijo:

—¿Y qué sabes acerca de las Sombras Rojas?

Entonces Conan se enteró de que la población de Antillia había mermado considerablemente a causa de los constantes sacrificios, por lo cual los sacerdotes-hechiceros se vieron obligados a viajar muy lejos con el fin de conseguir víctimas para aplacar la sed de sangre del dios Xotli. Primero realizaron incursiones por las costas de Mayapan; luego, cuando los nativos de aquella zona bárbara y escasamente poblada se dispersaron por los bosques impenetrables, los sacerdotes comenzaron a viajar en otras direcciones.

—Las Sombras Rojas, como tú las llamas —agregó Metemphoc —, son los espíritus servidores del Oscuro. Hasta hace poco, yo no

supe que la Jerarquía (¡cuyo espíritu ojalá se reencarne en un mísero gusano!), había realizado incursiones en las tierras que hay hacia el este. Sin duda, el Negro Xotli tiene un hambre muy voraz. Los sacrificios de nuestra propia gente se han vuelto tan numerosos últimamente que la ciudad está medio vacía, como habrás podido ver. Calles y plazas enteras han sido despojadas de sus gentes. Otros han huido por miles a los montes o a las islas vecinas, temiendo que sus vidas terminaran en el altar de la pirámide. Pero el demonio de los sacerdotes se extiende también hacia allí, y no les resulta difícil cazarlos en aquellas tierras. Esa es la razón de que exista la Guardia Costera, que se apoderó de tu navío. Dicho cuerpo vigila los puertos y apresa a todos los que, cuestionando las afirmaciones de los sacerdotes, intentan escapar a alguna tierra remota allende el mar.

Las manos delgadas y llenas de cicatrices de Conan se abrieron y cerraron en el vacío, como si aferraran el cuello de algún enemigo.

—Ahora comprendo el objeto de las Sombras Rojas —dijo—. Por lo que he podido ver acerca de hechicería en mi propia tierra, sé que una vez que una oscura fuerza del más allá ha logrado poner su pie en el mundo de los hombres, se requiere un número cada vez mayor de sacrificios para mantener su poderío. Los demonios del Oscuro son… —no sé cómo decirlo en tu lengua—, son negativos. No es que sean nada, sino que son menos que nada. La fuerza vital fluye hacia ellos para llenar el vacío de su falsa existencia. Pero ese vacío jamás podrá ser llenado y necesita cada vez más cantidad de fuerza vital, con el fin de sostener esa ilusión, esa apariencia ficticia de vida. ¿Me has comprendido?

—Desde luego —repuso Metemphoc—. Sigue hablando, te lo ruego.

—Pues bien, amigo, ¿has llegado a pensar que si no se los detiene, los servidores del Negro Xotli van a asolar las tierras de nuestro mundo hasta que este quede desprovisto de vida humana? Y luego se apoderarán de todas las formas superiores de vida animal, con lo cual en la tierra no quedarán más que peces y gusanos. Por esta razón, la sombra de Epemitreus trató de advertirme acerca de esta pervertida religión que debió haberse hundido con Atlantis hace más de ocho mil años.

—Por lo que dijo el espectro de ese hombre sabio —respondió Metemphoc—, podría afirmarse que los dioses te han elegido a ti,

extranjero, para que medies entre el mundo de los vivos y el de las Sombras del Mal. Según parece, solo tú podrás inclinar la balanza del mundo hacia la vida o hacia la muerte.

—Sí —musitó Conan—. Pero ¿cómo podré conseguirlo?

14. El laberinto negro

Los ojos rojos centellearon cuando la horda
avanzó sedienta de sangre por la negra caverna.
Blancos colmillos brillaron en las sombras
al perseguirlo la turba aullante.

EL VIAJE DE AMRA

Conan se internó por el oscuro túnel. De las bóvedas colgaban estalactitas y de estas caían de cuando en cuando frías gotas de agua. El suelo de la caverna estaba cubierto por un lodo mezclado con el líquido calcáreo que rezumaba desde arriba. Aquí y allá se alzaban estalagmitas formando pequeñas columnas cristalinas.

El aire frío y húmedo estaba cargado de olores desagradables. Una brisa tenue y acre soplaba sobre el rostro del cimmerio. Guiado por ella, el viejo bárbaro avanzó a través del negro laberinto de pasadizos naturales que se extendía a lo largo de varias leguas por debajo de la antiquísima ciudad de Ptahuacan.

Metemphoc, el rey de los ladrones de Ptahuacan, le había dicho a Conan que no había manera de que un hombre solo pudiera entrar en la fortaleza triplemente vigilada en la que los piratas del cimmerio se hallaban encarcelados esperando el Día del Sacrificio, para el que aún faltaban dos días. Numerosos centinelas, así como puertas, cerrojos y barras inexpugnables, se interponían entre el bárbaro y el núcleo central de la prisión.

Pero la mente ágil de Conan no se dejaba vencer fácilmente por el desaliento cuando se había fijado un objetivo. Como respuesta a sus interminables preguntas, el amo de los ladrones terminó por revelarle la existencia del antiguo laberinto de cuevas y túneles que se extendía por debajo de la ciudad. Se ignoraba cómo se habían

formado aquellos pasadizos, pero lo cierto es que la ciudad estaba construida sobre una recia masa de piedra caliza y tal vez durante incontables siglos las aguas subterráneas habían llegado a erosionar el terreno, formando los túneles.

Los ladrones conocían bien los pasadizos superiores y los empleaban a menudo en sus correrías. Pero procuraban evitar los más profundos, ya que circulaban rumores acerca de gritos espantosos que se escuchaban en aquellos lugares y de sombras furtivas que vagaban en las eternas tinieblas. En algunos casos, los hombres que se habían internado por los pasadizos más profundos jamás habían regresado a la superficie.

Ante el implacable interrogatorio del cimmerio, Metemphoc admitió de mala gana que los túneles profundos tal vez comunicasen con los calabozos del Vestíbulo de los Dioses. De todas maneras, exhortó a Conan a que buscase alguna otra forma más factible de llegar hasta la fortaleza prohibida.

Pero el bárbaro se mostró inflexible ante todos los razonamientos que le dio el antilliano.

Metemphoc se convenció al final de que el cimmerio estaba firmemente decidido a liberar a sus compañeros por medio de ese camino. Después de lanzar un profundo suspiro, el rey de los ladrones convocó a sus ayudantes más directos. Estos resolvieron examinar los depósitos de documentos de la hermandad de ladrones. Salieron a luz antiguos mapas con el plano de los túneles. Conan los estudió con atención, procurando memorizar los accidentes y recodos de los pasadizos, a fin de poder encontrar el camino hasta la fortaleza.

Por consiguiente, allí estaba Conan ahora, avanzando en la oscuridad de los pasadizos, trepando o saltando sobre las irregularidades del suelo de las cavernas. En una mano llevaba el farol que le había dado el amo de los ladrones. El aparato, un hermoso ejemplo de la habilidad técnica de los antillianos, era una pequeña lámpara de bronce con un depósito cilíndrico de aceite, del cual surgía una mecha, un disco que actuaba como reflector y un asa. A causa del uso prolongado se había desgastado la plata que cubría el disco reflector, dejando al descubierto el bronce que había debajo. Pero el pequeño farol aún resultaba útil para los propósitos de Conan. Metemphoc le había dicho que ardería durante varias

horas antes de que se agotase el combustible del depósito.

Aquí y allá, entre las ramificaciones de los túneles, aparecía una marca blanca sobre la piedra húmeda. Había otras señales de los ladrones que no significaban nada para el ojo inexperto —como por ejemplo una piedra semejante a una gigantesca araña—, pero que tenían un valor inestimable como marcas de orientación.

Conan prosiguió su marcha sin detenerse, aun cuando le agradara muy poco la húmeda brisa que llegaba hasta él desde las invisibles profundidades. Mientras avanzaba, su mente no podía dejar de imaginar extrañas escenas evocadas por las voces que gemían y susurraban, multiplicando los ecos en la oscuridad. De cuando en cuando destacaba un grito estremecedor y sollozante que luego se convertía en un alarido inhumano de dolor, para morir de nuevo como un débil quejido similar al viento entre las ramas de los pinos.

En otras ocasiones, el cimmerio creyó escuchar unos pasos furtivos a sus espaldas, en las oscuras bocas de los túneles laterales. Otras veces oía risas extrañas y burlonas que suscitaban en su alma de bárbaro terrores atávicos irreprimibles. Pero se sobreponía a todo ello gracias al control férreo que tenía de su voluntad.

Luego llegó hasta sus sensibles oídos un sonido suave, blando y reptante, como si un enorme gusano o babosa se arrastrara sobre el suelo de piedra. Ni siquiera un guerrero veterano como el cimmerio podía dejar de estremecerse de repugnancia al pensar en las criaturas que podían habitar en aquellas profundidades, muy por debajo del nivel de la ciudad del Amanecer del Tiempo.

Se dijo que aquellos gritos y lamentos no eran más que los sonidos que producía el viento al atravesar las formaciones de piedra caliza, que imitaban las frondas de un bosque. La risa era el gorgoteo de las aguas subterráneas, distorsionado por la sinuosa conformación de los túneles. Y en cuanto a los ruidos reptantes, podría tratarse del lento desplazamiento de las capas terrestres. No obstante, en el fondo, el temor lo seguía dominando y sintió que se le ponían los pelos de punta.

Más adelante tuvo la impresión de que unos ojos invisibles lo miraban. Llevaba más de dos horas recorriendo aquellas cavernas.

Había resbalado sobre piedras mojadas, tropezó en irregularidades del suelo y se golpeó la cabeza contra techos de poca altura. Tuvo que escurrirse por grietas estrechas y trepar por escarpados taludes. Perturbó el descanso de grandes colonias de murciélagos que colgaban cabeza abajo en innumerables racimos. Los animales chillaron, irritados, y desaparecieron en la oscuridad.

El cimmerio se preguntó si su lámpara seguiría alumbrando por mucho tiempo. Le parecía que la llama ya empezaba a debilitarse; al menos chisporroteaba y titilaba, como si el aceite del depósito estuviera llegando en forma irregular a la mecha.

Y ahora los sentidos aguzados del bárbaro, apenas embotados por los años de vida en la ciudad, le indicaron que unos ojos ocultos lo vigilaban con atención.

Aminoró la marcha y avanzó con cautela, en el más absoluto silencio. Su mirada penetrante observaba las bocas de las cuevas para ver si había centinelas de los sacerdotes antillianos ocultos, pero no descubrió ningún indicio de seres humanos. A pesar de todo, tenía la certeza de que lo estaban observando. Se preguntó si los sacerdotes de Antillia poseerían bolas mágicas de cristal, heredadas de sus antepasados de Atlantis y similares a otras que había visto en tierras hybóreas. Mediante aquellos globos de vidrio, como era sabido, podían observarse sucesos producidos en lugares alejados. ¿Estarían estudiando sus movimientos unos fríos ojos sacerdotales?

Sin poder evitarlo, Conan se quedó inmóvil y contuvo el aliento. Detrás de él oyó un sonido metálico, como el de una puerta que se abría. ¿Sería tan solo una jugada de su imaginación?

Esta vez tuvo la certeza de que se producían nuevos ruidos a sus espaldas. El sudor le inundó la frente, ya que creyó percibir un sonido ahogado de chillidos, golpes e innumerables carreras muy sutiles. Era como si detrás de él el invisible vigilante hubiera soltado una horda de pequeños animales feroces que debían darle caza por los sombríos túneles y abatirlo con miles de garras y dientes.

Ahora los sonidos se oían con más claridad. Conan murmuró el nombre de Crom, en parte como plegaria y en parte como juramento. Estaba seguro de que en esos túneles había puertas de hierro que algún cuidadoso centinela acababa de abrir para dejar

suelta a la mortífera horda.

Conan se volvió, procurando iluminar el túnel principal que se extendía detrás de él. Entonces vio que la luz se reflejaba en cientos de ojillos rojizos situados cerca del suelo. Cuando sus perseguidores entraron en el círculo de luz del farol, el cimmerio estuvo a punto de dejar caer la lámpara a causa del asombro y de la repugnancia. Los animales que lo seguían eran ratas. ¡Pero qué ratas!

A través del tiempo, el bárbaro se había familiarizado con la pequeña rata gris de los países hybóreos y con la ágil rata negra de Vendhya, así como con la robusta rata parda de Hyrkania. Pero los roedores que tenía ahora delante superaban a los de su mundo, así como las ratas de su tierra superaban a los ratones. Eran tan grandes como gatos de buen tamaño, o como perros pequeños, y parecían tener un peso considerable. Además de su tamaño, impresionaba su aspecto delgado, como si estuvieran muertas de hambre. Sus dientes, blancos y afilados como cinceles, chasqueaban en el aire con aspecto de estar buscando sangre y carne al mismo tiempo.

Conan giró en redondo y echó a correr; sus pisadas seguían el ritmo apresurado de su pulso. Se daba cuenta de que contra aquella horda sanguinaria nada podía hacer su espada; el mejor luchador de la época habría caído en unos instantes bajo la marea de aquellas ratas que chillaban y lanzaban dentelladas al aire.

Por consiguiente, el cimmerio corrió como jamás lo había hecho en su vida, ni siquiera cincuenta años atrás, cuando escapó de una mazmorra hyperbórea de esclavos, después de abrirse paso violentamente hacia la libertad con una cadena de hierro, y luego debió huir a través de la nieve con una manada de lobos pisándole los talones.

Ahora la respiración laceraba sus pulmones con cada bocanada de aire, como si estuviera inhalando los vapores de un homo de fundición. Sus exhaustas piernas parecían pesarle como plomo; los músculos le dolían de forma tal que le daba la sensación de que algunos duendes traviesos estuvieran taladrándolo con finas agujas. Pero a pesar de todo siguió avanzando, tambaleándose y con paso inseguro. El aire que producía al correr provocaba el movimiento de la lámpara que llevaba, que estuvo a punto de apagarse en algunas ocasiones.

Detrás de él las ratas saltaban, resbalaban y galopaban, manteniéndose a la misma distancia. De cuando en cuando, alguna de las que iban delante pisaba a otra y se producía un breve intercambio de mordiscos y chillidos. Pero el resto de la horda seguía imperturbable, sin detenerse ante aquellos incidentes esporádicos.

Entonces la mirada de Conan captó un tenue fulgor delante de él, así como el murmullo de agua corriente, lo que le indicó que se encontraba cerca del curso de un río. Al acercarse comprobó que se trataba de un torrente subterráneo de aguas negras. Por un momento tuvo la esperanza de que fuera lo suficientemente angosto como para saltar, y de ese modo interponer una barrera entre él y la horda perseguidora. Pero no tardó en advertir que, al menos en aquel lugar, la corriente tenía más de seis metros de ancho, demasiado para que pudiera saltarlo. Mucho antes, en su juventud y siempre que no hubiera estado agotado por una carrera como esta, habría podido salvar esa distancia con cierta facilidad, pero ahora…

Conan, con las piernas abiertas apoyadas en el suelo, se enfrentó al peludo tropel. Jadeada intensamente aspirando el aire frío y fétido a causa de la proximidad de las ratas. La prolongada carrera a través de las negras cavernas hacía latir con fuerza su corazón, y la sangre le corría alocadamente por las venas. Mientras sentía zumbar las arterias de los oídos, desenvainó la espada decidido a iniciar su último y más duro combate. Pero ningún ser vivo sería capaz de sobrevivir a semejante lucha. Durante toda su vida, Conan había deseado morir en una verdadera batalla, y ahora no le quedaba ni siquiera ese consuelo. El cimmerio permaneció erguido sobre un saliente rocoso triangular, que se proyectaba en el río subterráneo como un pequeño cabo o península. De ese modo, los roedores no podrían atacarlo desde los lados ni desde atrás, sino desde un amplio frente.

Las gigantescas ratas salieron de la boca del túnel como si se tratara de una riada de piel grisácea, entre la que brillaban innumerables ojillos diminutos y rojizos semejantes a estrellas de alguna dimensión infernal. Sus aullidos se alzaban por encima del murmullo de las aguas del torrente subterráneo, y el raspar de las

pequeñas garras sobre la piedra parecía el crujido de las hojas muertas que arrastra el vendaval en las tormentas de otoño.

Conan se inclinó para depositar en el suelo el pequeño farol, un poco detrás de él, y luego aferró con ambas manos la pesada espada. A continuación levantó la voz, entonando el canto de batalla de sus compatriotas bárbaros. En ese momento, las ratas se abalanzaron en tropel sobre el cimmerio.

Una de ellas saltó delante de las demás, y un rápido movimiento de la centelleante espada la arrojó cortada en dos sobre la cabeza de las que venían detrás. Enseguida, la ancha hoja de la espada giró durante un largo tiempo como las aspas de un molino, o más bien trazando figuras en forma de ocho a diestro y siniestro y dejando un claro en el suelo con cada golpe. Y con cada embate volaba un grupo de ratas. Algunas veces erraba el golpe y la punta del arma tocaba la piedra, levantando una lluvia de chispas.

A pesar de todo, la horda seguía presionando, y las de atrás empujaban a las de adelante hacia la vertiginosa espada. En cierto momento la acometida cedió un tanto, ya que muchas ratas se arrojaron sobre los restos mutilados de sus congéneres para devorarlos. Pero Conan siguió enviando al aire cuerpos destrozados de roedores, por cientos. La hoja de su sable estaba manchada de sangre hasta la empuñadura.

Luego volvieron a abalanzarse sobre el cimmerio, y a pesar de que este puso toda su fuerza y su furia en la defensa, no consiguió hacerlas retroceder. Algunas llegaron a clavar sus afilados dientes en el duro cuero de las botas de Conan que, más enojado que atemorizado, pateó y pisoteó a los animales para matar a los más osados. Pero otros no tardaban en ocupar los huecos producidos.

Una de las ratas trepó por la bota de Conan y lo mordió en la rodilla a través de la tela, causándole un vivo dolor. De un breve tajo, el roedor voló por los aires, cortado en dos. Otros lograron subirse hasta la cintura y el pecho del cimmerio, pero allí la cota de malla del guerrero hacía inútiles sus mordiscos.

Otra intentó subírsele hasta el cuello, pero el bárbaro la aferró a tiempo con una mano y la arrojó a las oscuras aguas que corrían detrás.

Pero los animales ganaban terreno. Montones de ratas muertas yacían alrededor del cimmerio, que resbaló varias veces sobre el

suelo cubierto de pellejos, entrañas y trozos de cadáveres. Aunque las botas y la cota de malla lo habían protegido hasta el momento, exceptuando algunas leves mordeduras en el torso, sangraba bastante en las rodillas, donde habían sido más intensos los ataques, y en la mano izquierda, con la que aferró a los animales que le subían por el cuerpo.

Entonces, durante un momento, las ratas cedieron. Jadeando, Conan echó una mirada a su alrededor y lanzó un juramento al ver algo que se le había pasado por alto anteriormente. A un tiro de flecha de donde se encontraba, corriente abajo, había un puente natural de piedra de una orilla a otra. Enseguida se dio cuenta de que, situado en aquella estrecha arcada de granito, las ratas solo podrían llegar hasta él de a dos o de a tres, y que de ese modo resistiría a la horda por un tiempo determinado.

Para el cimmerio, pensar era actuar. Dando un poderoso salto, corrió hacia el puente, vadeando por entre las ondulantes masas de roedores y aplastando cuerpos bajo sus botas. Sufrió numerosos mordiscos en las piernas, pero fue tal el impulso que alcanzó el puentecillo antes de que las ratas consiguieran abatirlo.

Falto de aliento, avanzó tambaleándose por la prolongación de piedra y se quedó en el centro, donde el puente se hacía más estrecho. Conan lamentó que con la prisa no hubiera llevado con él su pequeño farol. Y aunque el combustible del depósito debía de estar terminándose, desde la distancia aún proyectaba una luz tenue y vacilante hasta el lugar en el que se encontraba el cimmerio.

Las ratas solo tardaron unos instantes en reaccionar, pero la pausa le permitió recobrar el aliento y aclarar sus ideas. Una vez más sintió que la edad le pesaba en los pulmones, los músculos y el cansado corazón.

Ahora volvían a la carga. Mientras recorrían la ligera pendiente de la arcada, Conan se puso en guardia, con las piernas levemente flexionadas y aferrando la espada con ambas manos.

Una vez que llegaron hasta él, comenzó a propinar mandobles con una regularidad matemática a izquierda y derecha, aniquilando roedores, de modo implacable, con cada golpe. Los que no eran cercenados en parte o totalmente, caían de todas formas en las negras aguas que corrían debajo, que los arrastraban hacia la oscuridad con la rapidez de un torbellino. En ciertas ocasiones se

veían algunas cabezas pequeñas e hirsutas procurando mantenerse a flote, pero el torrente terminaba por llevárselas.

Jamás en toda su vida de luchas y de matanzas había cobrado tantas vidas la espada del cimmerio, por más pequeños que hubieran sido los animales. Si se hubiera tratado de hombres en lugar de ratas, la defensa de Conan sobre el río subterráneo habría supuesto despoblar a toda una nación. El bárbaro siguió exterminando a sus peludos enemigos como una máquina incansable, sin detenerse ni un solo instante…

El desenlace llegó rápidamente. Una enorme rata negra con bigotes erizados, un gran animal que pesaría lo mismo que dos gatos corrientes, saltó de entre la horda chillona y se lanzó directamente al cuello de Conan. Para entonces, este estaba demasiado cansado. Tenía los brazos insensibles y pesados como el plomo y sus piernas estaban frías como dos columnas de hierro. Con la mano izquierda aferró el peludo cuerpo en el momento en el que la enorme rata hundía las afiladas garras entre los anillos de la cota de malla y parecía buscar su yugular. Pero ya hemos dicho que las fuerzas abandonaban paulatinamente al cimmerio, que no pareció capaz de librarse de la rata, aun cuando esta clavó sus afilados dientes en la piel, debajo de la barba del hombre.

Otra rata se le subió por una bota y, al procurar librarse de ella de un puntapié, resbaló y retrocedió trastabillando. Inmediatamente le siguió un grupo compacto de roedores, tantos como cabían por el estrecho puentecillo. Pero al retroceder hasta algún punto más débil, o tal vez a causa del mayor peso, se escuchó un fuerte crujido y toda la parte central del puente sobre el que se hallaba el bárbaro cayó a la corriente con un tremendo chapoteo.

Conan se encontró debajo del agua, sin poder hacer nada, ya que lo arrastraba hacia el fondo el peso de su cota de malla. La enorme rata que le atenazaba la garganta había desaparecido, pero ahora el cimmerio se enfrentaba con la perspectiva de terminar aquella dura batalla, no en combate sino ahogado bajo las aguas.

Llegó al lecho del río antes de lo que pensaba y, dando un fuerte impulso con las piernas, alcanzó la superficie durante unos breves instantes, los suficientes para aspirar una bocanada de aire antes de ser arrastrado de nuevo al fondo del río. La rápida corriente lo zarandeaba y golpeaba contra las irregularidades del fondo,

haciéndolo rodar hacia arriba y hacia abajo.

Una vez más consiguió llegar hasta la superficie del torrente subterráneo. El bárbaro había sido durante toda su vida un magnífico nadador, pero ahora la cota de malla, que él se había empeñado en conservar para prever los posibles peligros que podían esperarle, y que, en efecto, lo había salvado de las mordeduras de las ratas, se volvía en su contra arrastrándolo irremediablemente hacia un triste y oscuro final.

Volvió a alcanzar la superficie para aspirar otra vez el aire. Pero enseguida se hundió, como si una fuerza inexorable lo estuviera atrayendo desde el fondo. La conciencia comenzó a abandonarlo, como si estuviera cayendo en un sueño profundo e interminable.

15. Mazmorras de agonía

En vano el León luchó y cayó;
sus hombres contemplaron el infierno…

EL VIAJE DE AMRA

Sigurd de Vanaheim estaba irritado. Cuando el viejo y grueso vanir, al igual que los demás integrantes de la tripulación del *León Rojo*, sintió que perdía el conocimiento a causa de los gases arrojados por los hombres del barco-dragón antilliano, en modo alguno pensó que volvería a ver la luz del día. Pero la muerte había alejado sus negras garras del caído guerrero. Evidentemente, el fin de Sigurd aún no había llegado.

Por el contrario, el viejo pirata, mareado y confuso, sintió que despertaba en un ambiente sobrecargado de un humo acre y aromático. Se encontró en la amplia bodega de la nave antilliana, entre sus compañeros, que en su mayoría también iban recobrando el conocimiento. Los rodeaban unos guerreros de baja estatura, piel cobriza y vestidos con extrañas corazas de una especie de material de vidrio.

Cuando Sigurd hubo vuelto completamente en sí, pudo comprobar que la nave-dragón no estaba hecha realmente de oro sino que este solo constituía un fino revestimiento. El casco que había bajo sus pies era de madera sólida y de buena calidad, parecida al roble, aunque de color más oscuro. La bodega estaba dividida por mamparas del mismo material. A sus oídos llegó el retumbar de las olas al romper contra la nave, y entonces Sigurd se dio cuenta de lo que les había ocurrido.

Examinó de una mirada a su tripulación. Aun cuando estaban maltrechos y ensangrentados, y un par de ellos se hallaban heridos

de gravedad, casi todos se encontraban allí, aunque estuvieran prisioneros.

El viejo filibustero sintió que el corazón se le contraía de dolor al ver que faltaba alguien. ¿Dónde estaba Conan? El conocido rostro ceñudo; enmarcado en la melena ya grisácea, no se encontraba allí.

Una expresión de dolor asomó al rostro de Sigurd. Conocía muy bien el valor del cimmerio; pocos hombres, durante la larga vida de Conan, podían jactarse de haberlo apresado alguna vez. Fieramente apegado a la libertad, el viejo lobo gris sin duda prefirió morir luchando antes que caer en manos de aquellos hombrecillos de piel oscura que parecían muñecos. Si Conan figuraba realmente entre los muertos, sobre Sigurd recaía, desde ese momento, la responsabilidad del mando.

—¡Animo, mis valientes! —bramó—. Es cierto que estamos presos, pero todavía estamos vivos. ¡Y mientras podamos respirar, que me aspen si no hay una posibilidad de luchar y de recobrar la libertad!

Goram Singh lo miró con sus grandes ojos sombríos. Luego preguntó:

—¿Dónde está Amra, oh, Sigurd? ¿Por qué no se encuentra con nosotros? —¡Por el rabo de Shaitan y la estrella de Ningal, amigo; te juro que no sé dónde está! Tal vez se encuentre en otra parte de esta maldita galera.

El vendhyo asintió en silencio, pero inclinó su cabeza cubierta con un turbante y evitó la mirada de Sigurd. Sabía tan bien como el vanir que era improbable que Conan hubiera sido encadenado aparte de los demás. Le parecía más factible que el cimmerio hubiera descendido a la morada de los muertos con una espada antilliana en las entrañas.

El viaje hasta el puerto de Ptahuacan llevó alrededor de una hora. Sigurd parpadeó bajo la luz solar cuando los condujeron fuera del dorado navío amarrados con aquellas cadenas hechas de un material similar al vidrio, aunque mucho más resistente. Examinó con curiosidad el aspecto de la antigua ciudad de piedra y de paredes enyesadas y pintadas de colores chillones construida en terrazas sobre la ladera de la montaña.

Jamás en su larga vida Sigurd de Vanaheim había visto una ciudad tan extraña. La fachada de la mayoría de los edificios estaba

cubierta de tallas de piedra que representaban rostros de dioses monstruosos y hombres con cabezas de animales. Por encima de todo, la amenazadora silueta de la enorme pirámide negra y carmesí extendía su sombrío hechizo. Del templo situado en su cúspide se alzaba perennemente una columna de humo, como si se tratara de un volcán.

No obstante, los piratas solo pudieron echar un breve vistazo a la antigua ciudad. Los guardias los condujeron rápidamente a través de las calles de la ciudad, hasta que cruzaron las puertas de bronce de la fortaleza grisácea que flanqueaba la plaza de la pirámide. Cuando las grandes puertas se hubieron cerrado a sus espaldas, los piratas intuyeron que en muchos días no verían el aire libre.

Los centinelas los guiaron hacia abajo, por interminables escaleras de piedra que se internaban en las entrañas de la montaña, en cuya ladera estaba construida Ptahuacan. Cuando les pareció que las piernas ya no podían sostenerlos debido al cansancio del descenso, llegaron a una enorme habitación tallada en la roca viva. Allí les quitaron los grilletes, mientras eran vigilados por carceleros que llevaban picas con puntas de vidrio afilado y resistente.

Luego les aseguraron los tobillos a una larga cadena hecha del mismo material, que se extendía a lo largo de la enorme pared de piedra y que iba unida a esta por anillas. Aunque disponían de cierta libertad de movimientos —la suficiente para moverse un poco y poder tenderse—, en realidad no podían separarse más que unos pocos centímetros del muro.

A continuación los soldados se marcharon y los cautivos quedaron envueltos por el silencio y la soledad del recinto subterráneo.

Este estaba provisto de enormes columnas de granito que sostenían el techo como árboles gigantescos. Parecían formar parte de la misma roca natural del lugar y haber sido talladas cuando el resto de la habitación fue excavado, a fin de actuar como soporte de la parte superior.

Por encima de la cabeza de los piratas, el techo estaba formado, a considerable altura, por placas de un metal brillante. Gracias a un proceso especial, dichas placas proyectaban una luz tenue y difusa por toda la estancia. Sigurd se preguntó si estarían hechas de

orichalcum, el fabuloso material que, según la leyenda, procedía de Atlantis. Pero enseguida el vanir se puso a pensar en asuntos más importantes.

Una vez al día se alimentaba a los esclavos. Echaban cubos de una especie de estofado grasiento y tibio en un sucio canal labrado en la piedra a la que estaban atados. La grasa estaba fría, cortada en trozos, y también había pedazos de una carne insípida. Pero el hambre pronto se sobrepuso a los reparos, y la tripulación del *León Rojo* solía esperar con ansiedad la hora de la comida. Sigurd tuvo que emplear su autoridad para que algunos dejaran de pelearse por algún bocado presuntamente apetitoso.

Enterrados en vida en aquel lugar húmedo, imposibilitados de ver el curso de los astros, los piratas llegaron a perder el sentido del tiempo. Ya no sabían si llevaban allí varios días o semanas y discutían interminablemente acerca del asunto.

—¡Callaos todos de una vez, o vais a volverme loco con vuestra cháchara! —bramó al fin Sigurd—. Estamos seguros de que nos dan de comer a la misma hora todos los días, ¿no es así? Entonces haremos una marca por cada comida. Yasunga, tú te encargarás de trazar esas señales en la pared cada vez que nos den de comer.

—Pero Sigurd —dijo quejumbrosamente un pequeño nativo de Ofir—, no sabemos cuántos días han pasado hasta ahora. Algunos dicen que son cuatro, y otros que cinco, seis o siete. ¿Cómo vamos a saber…?

Pero se interrumpió al ver que el vanir agitaba su puño encadenado delante del rostro y bramaba:

—¡Silencio, maldito, o enrollaré una cadena alrededor de tu cuello y la apretaré hasta que caiga tu piojosa cabeza! Cada uno puede añadir los días que él considere acertados a la cuenta que lleve Yasunga. ¡Asunto terminado! Y al que vuelva a hablar de esto, ¡le aplasto el cráneo como un huevo!

—¡Ah, huevos! —exclamó relamiéndose Artanes, el zamorio, un hombrón conocido por su apetito pantagruélico—. ¡Qué no daría yo por una tortilla de una docena de huevos de pato bien frescos!

Los prisioneros ya comenzaban a pisar sobre una alfombra de excrementos. Algunas heridas curaron, pero otras se infectaron penosamente. Dos hombres murieron; un nervioso shemita que había resultado con el cráneo fracturado durante la batalla dejó de

existir chillando y luchando contra enemigos invisibles. El otro era un negro fornido procedente de las densas selvas del sur de Kush, y al que los negreros estigios le habían cortado la lengua antes de huir a las islas Baracha. Este último murió de fiebre. Ambos cuerpos fueron retirados por los carceleros antillianos recubiertos de cotas de malla cristalinas, para llevárselos a algún lugar desconocido.

Con la ayuda de Yasunga el piloto, de Milo el contramaestre y de Yakov el jefe de los arqueros, Sigurd hizo todo lo posible por mantener la moral de sus piratas. Esto no era fácil, pues se trataba de un grupo muy heterogéneo, de hombres dados a las pasiones violentas y a las supersticiones, y que tenían un carácter pendenciero. Pero Sigurd, cuyo nombre imponía respeto a toda la Hermandad Roja, carecía del aura de poder sobrenatural del que estaba investido Amra el León.

La mejor manera de mantener entretenidos a los hombres y evitar que se enzarzaran en peligrosas peleas era hacerles hablar de sus hazañas en el pasado. Así, pues, se pusieron a rememorar hechos gloriosos durante muchas horas, haciendo comentarios acerca de batallas, asedios y correrías en las que habían participado.

Recordaron una y otra vez las proezas de Conan, o Amra el León, como lo llamaban casi todos.

Relataron incontables veces cómo el cimmerio, al lado de la hermosa Belit, su primer gran amor, había saqueado la Costa Negra para luego aventurarse en los ríos desconocidos del Sur, donde la muchacha pirata había hallado un triste final entre las ruinas de una ciudad abandonada.

Contaron la manera en la que, diez años después, Amra había reaparecido como saliendo de la nada para volver a navegar con los piratas de las islas Baracha. No cesaban de recapitular la carrera de su jefe, el héroe de cientos de combates, el hombre que vencía siempre, tanto en sencillos duelos como en grandiosas batallas.

Pero al final, hasta el espíritu de Sigurd comenzó a flaquear. La mazmorra húmeda y oscura, con sus extrañas paredes que amortiguaban los ecos, y la amenaza de un peligro desconocido, minaban la moral de todos y era suficiente para abatir al hombre más templado.

En varias ocasiones, con la ayuda de hombres más fuertes, Sigurd trató de romper las cadenas que los sujetaban. Los eslabones

parecían hechos de vidrio, pero se trataba de un material transparente de características extraordinarias. Era duro e inflexible como el bronce, y por más que se lo golpease, retorciese o rayase, apenas si quedaba marca alguna en su pulida superficie.

En la fuerza de aquellos hombres no parecía residir su posible escapatoria. Tan solo podían seguir esperando a que algún dios benévolo se acordara de ellos. Y esto, por fin, sucedió.

Un estruendo metálico de escudos y espadas despertó a Sigurd de su profundo sueño. Se puso en pie rápidamente al ver la estancia llena de conocidos soldados de poca estatura y rostro achatado, que estaban despertando a los piratas y les ataban las manos a la espalda.

—¿Qué sucede, capitán? —murmuró Goram Singh.

Sigurd sacudió la cabeza, lo que hizo mecer su hirsuta barba rojiza.

—¡Solo Crom y Mitra lo saben! —repuso con un gruñido, después de lo cual gritó—: ¡Caminad erguidos, muchachos! ¡Demostremos a esos perros que somos hombres de verdad, aunque nos tengan en un establo! Si nos llevan ante el verdugo, por el negro corazón de Nergal que les enseñaremos a esos cerdos malolientes cómo muere un hombre, ¿eh, amigos? ¿Estaréis de parte del viejo Sigurd hasta el final?

La exhortación hizo que se levantara un coro de ásperas voces:

—¡Sí, Barbarroja! —¡Eso quería oír, amigos! Tal vez solo se trate de vendemos en un mercado de esclavos. Y con la suerte que caracteriza a los miembros de la Hermandad, estoy seguro de que los compradores serán unas damas nobles que nos querrán para el servicio en su tocador, ¿eh, muchachos?

El jovial vanir terminó su frase con una serie de guiños significativos.

Los piratas respondieron con un coro de risas y de bromas subidas de tono. Sigurd sonrió ampliamente, pero todo en él era fingido, pues creía adivinar el terrible fin que les esperaba entre aquellos hombres de ritos salvajes, en unas islas malditas del fin del mundo.

Sigurd estaba en lo cierto. Los piratas parpadearon al recibir

directamente la luz del sol y enseguida miraron a su alrededor, asombrados ante el espectáculo. Por encima se extendía la bóveda azul del cielo, como una cúpula de zafiro de algún suntuoso palacio. El sol, casi en el cenit, proyectaba sus rayos con intensidad, lo que fue bien acogido por los prisioneros, después de la frialdad de la mazmorra. Aspiraron con deleite la fresca brisa que llegaba del mar, pero con pleno conocimiento de que aquellas podían ser las últimas bocanadas que penetraban en sus pulmones.

Luego avanzaron desde el portal de la sombría fortaleza llamada el Vestíbulo de los Dioses y se dirigieron hacia la gran pirámide roja y negra. Esta se alzaba muy por encima de sus cabezas y de las de los miles de antillianos que atestaban la plaza.

Al frente de la columna iba Sigurd, que se volvió y lanzó una mirada a sus compañeros. Estos formaban un grupo de aspecto lamentable, sucios, cubiertos de harapos, con el pelo y la barba enmarañados. Entre los jirones de sus ropas asomaban las costillas y los delgados torsos, debido a la mezquina alimentación que habían recibido.

Los soldados antillianos formaban una fila que iba desde el Vestíbulo a la base de la pirámide. Por allí condujeron los carceleros a los piratas, hasta que llegaron junto a un grupo de individuos semidesnudos.

Por encima de la multitud destacaban los sacerdotes de emplumadas capas y capuchas, cuya estatura se acrecentaba merced a los altos zapatones que ocultaban sus ropajes. En la base de la pirámide había más soldados que sostenían diversos estandartes y banderas.

Con la ayuda de látigos, los soldados antillianos obligaron a los piratas a colocarse detrás de una fila de nativos, apenas cubiertos unos, desnudos los más. Las filas comenzaron a subir lentamente y en silencio por la escalera de piedra de una de las caras de la enorme pirámide.

Sigurd levantó la cabeza y trató de observar lo que había en la cima de la pirámide, pero el sol, con su intenso resplandor, le impedía ver con claridad. De todas formas, pudo divisar un enorme altar de piedra negra y al lado un elevado trono en el que había una figura de capa emplumada.

Uno a uno, los silenciosos antillianos semidesnudos eran

llevados en actitud sumisa hasta el altar de la cúspide. Sigurd veía ahora cómo unos sacerdotes con máscaras bestiales los tendían boca arriba sobre la piedra. Luego avanzaba otro personaje aún más recargado de plumas y adornos, y extendía el brazo trazando un signo cabalístico sobre el pecho del inerme antilliano. Luego…

Los ojos de Sigurd se llenaron de lágrimas a causa del esfuerzo que suponía mirar casi de cara al sol.

Bajó la cabeza para secarse con el dorso de la mano. Cuando volvió a mirar, vio que el brazo del sacerdote sostenía algo brillante: un afilado puñal que lanzaba destellos como si fuera de vidrio. El cuchillo descendió trazando un arco. Durante un momento, el personaje permaneció inclinado sobre su víctima, cortando con el cuchillo y hurgando con la mano libre.

Luego los delgados brazos cobrizos se levantaron de nuevo y exhibieron el corazón de la víctima contra el cielo brillante.

Los miles de espectadores emitieron un murmullo contenido, mientras que los sacerdotes iniciaban un monótono cántico que recordó a Sigurd el oleaje del mar. La hoguera del sacrificio cercana al altar lanzó una humareda negra cuando el corazón de la última víctima se añadió a las cenizas de otros muchos corazones. El cadáver fue arrastrado lejos de la visual de Sigurd por unos ayudantes, y la siguiente víctima pasó a ocupar el lugar de la anterior. Atónito, Sigurd se preguntó cuánto tiempo llevarían los sacerdotes dedicados a su macabra tarea.

Los soldados hicieron avanzar otro paso a la columna. Detrás de Sigurd, los piratas permanecían tan silenciosos como él, abrumados por el horror que se cernía desde la cima de la pirámide. El viejo filibustero pensó que dentro de unos momentos todo habría acabado; el largo viaje habría concluido; el relato, finalizado. ¿Qué importaba todo? Tal vez la vida humana tenía tan poco sentido como parecía.

Sin embargo…

Dentro del velludo pecho del vanir, su viejo corazón se estremecía de horror y repugnancia. Su carácter viril se rebelaba ante aquella sumisión a un destino terrible. ¿Acaso él no era mejor que aquellos necios isleños? ¡Por el martillo de Thor, él no le temía a la muerte! Ambos eran antiguos compañeros. ¿Qué era, pues, lo que le hacía rebelarse de ese modo? ¡El orgullo! ¡Sí, por todos los

dioses, ahora lo comprendía! ¡Lo que le hacia rebelarse era su orgullo de guerrero!

Sigurd lanzó una carcajada que atrajo las miradas sorprendidas de los piratas que se hallaban más cerca de él. ¡Vaya manera de morir para un viejo vanir!

16. En la guarida del dragón

Al oír el roce de las escamas sobre la piedra,
Amra supo que no estaba solo…

EL VIAJE DE AMRA

Al principio creyó que estaba muerto, que el mar de la vida había arrastrado su cuerpo inerme hasta las orillas del otro mundo. Permaneció inmóvil durante algún tiempo, parpadeando tan solo para eliminar el agua que le impedía ver con claridad. Luego, poco a poco, Conan fue recobrando la consciencia y se dio cuenta de que había sobrevivido.

Por increíble que pareciera, aún estaba con vida. La lógica indicaba que para entonces debía ser un cadáver, haberse ahogado debido al peso de su cota de malla y al rodar y golpear contra el fondo a causa de la rápida corriente.

El cimmerio se apoyó sobre un codo y miró a su alrededor. Vio que se encontraba en otra vasta caverna que, curiosamente, no estaba completamente a oscuras. A medida que se fue aclarando su visión, descubrió miles de puntitos de luz verde sobre las distintas paredes y el techo de la cueva. Por un momento pensó que se encontraba al aire libre y estaba viendo el brillo de las estrellas, pero comprendió que estas no tenían un brillo uniforme como el de aquellas luces ni estaban distribuidas en forma tan regular.

Permaneció tendido sobre la arena gruesa y húmeda de la orilla del río subterráneo al que había ido a caer. La corriente entraba en aquella amplia caverna por un túnel bajo que podía entrever apenas al otro lado de las aguas; luego efectuaba una curva pronunciada hacia la izquierda y desaparecía por otro oscuro orificio.

El brusco cambio de dirección de las aguas debió de haber

arrojado su cuerpo casi sin vida contra el talud situado en la parte exterior de la curva y algunos restos de fuerza lo impulsaron tal vez a arrastrarse fuera del alcance de las aguas. Luego seguramente cayó desvanecido.

Conan se incorporó y se sentó, y se examinó el cuerpo al tenue fulgor de las paredes de la cueva. No apreció ninguna herida grave, exceptuando algunas contusiones y cortes sin importancia, sobre todo donde lo habían mordido las ratas o se había golpeado contra las rocas del fondo del río. Tenía los pantalones destrozados y las botas perforadas por los dientes de los roedores, de modo que se le veían los dedos y los tobillos a través del cuero. Por fortuna, la fría agua del río subterráneo le había limpiado las heridas.

Sobre los anillos de su cota de malla se había formado una fina capa de óxido, por lo cual esta emitía un débil chirrido cuando el bárbaro se movía. Aún conservaba la daga, pero había perdido la espada después de su caída a las aguas del río.

Finalmente se puso en pie y, después de tambalearse unos instantes, recuperó el equilibrio. Le dolían todos y cada uno de los músculos de su poderoso cuerpo después de la agotadora batalla que sostuviera contra los roedores, a pesar de que tenía la certeza de haber dormido todo un día y una noche, al menos.

Conan flexionó sus rígidos músculos para activar la circulación, y un renovado vigor pareció inundar su vapuleado cuerpo. Se despojó de la vaina vacía de la espada, que de nada le servía.

Entonces se dio cuenta de que tenía un hambre feroz y una sed intensa. Se acercó a la orilla y calmó al momento su sed. Pero comprendió que no le sería tan fácil satisfacer el hambre devoradora que sentía. Lamentó no tener a su alcance alguna de aquellas gigantescas ratas que lo habían atacado, pues no le habría importado comérsela.

En ese momento atrajo su atención un movimiento y unas formas borrosas bajo la superficie del agua. Se dio cuenta de que en ese río había peces. Buscó una roca saliente y se tendió sobre ella, observando las aguas con la paciencia del veterano cazador.

Pasó el tiempo. De pronto Conan sumergió su largo brazo y casi al momento lo extrajo aferrando por las agallas un pez que se retorcía con violencia. Cortó la cabeza del pescado en la roca, le quitó las escamas con la daga y se comió cruda la firme y blanca

carne del pescado. Cuando hubo terminado, se lavó la sangre y las pocas escamas que tenía en el rostro y las manos, y se dispuso a explorar los alrededores.

En primer lugar se dirigió a la pared más cercana de la caverna, avanzando cautamente a fin de no caer en algún agujero que no divisara a causa de la semioscuridad reinante.

Llegado al sitio donde se unían el suelo y la pared de la cueva, Conan observó el más cercano de los objetos luminosos que estaban dispersos por las paredes de la cueva y vio que tenía el tamaño y la forma del dedo de un niño. Demasiado cauto como para tocar cualquier objeto desconocido, Conan extrajo su daga y con la punta removió el elemento luminoso. Este se desprendió de la pared, rodó ante sus pies y ya en el suelo avanzó por el piso de piedra de la cueva. Al mirarlo de cerca, el cimmerio vio que se trataba de una especie de gusano luminoso, de los que había por millares, emitiendo su luz fosforescente por toda la caverna.

Conan lanzó un gruñido de sorpresa y al instante se extinguieron los puntos luminosos que estaban más cerca de él, creando una gran mancha oscura. El bárbaro permaneció inmóvil, observando, y al cabo de cierto tiempo brillaron nuevamente las lucecillas, tenues al principio y después con su luminosidad normal. Era evidente que los sonidos un poco intensos asustaban a los gusanos, que como medida defensiva dejaban de emitir su luz.

La luz le permitía ver lo suficiente a su alrededor, pero el cimmerio se dio cuenta de que para entonces debía de hallarse muy lejos del camino que se había trazado al principio. Al huir de las ratas, lo hizo por los pasadizos que le parecieron más convenientes, como era lógico, sin preocuparse de la ruta que tan cuidadosamente había memorizado con ayuda de Metemphoc, el rey de los ladrones. No parecía haber posibilidades de volver sobre sus pasos y seguir su antiguo camino. Aun cuando pudiera seguir el curso del río hasta donde cayera en él, no tenía el menor deseo de volver a encontrarse con la horda de gigantescas ratas, y menos ahora que no tenía la espada.

Siguió explorando la enorme caverna, de cuyo suelo se alzaban grandes estalagmitas que se unían con las estalactitas que colgaban del techo. Estos colosales pilares naturales recordaron al cimmerio las columnas de los templos primitivos dedicados a los dioses del

mundo subterráneo. Su tamaño empequeñecía a cualquier objeto.

Ahora que había aplacado un tanto el hambre, Conan pensó de qué forma podría conseguir un arma más efectiva que la daga que tenía. Aunque esta era un arma fuerte, de hoja ancha, el bárbaro se dijo que necesitaba algo que tuviera mayor alcance, pues desconocía qué otros moradores podían habitar en aquel mundo subterráneo.

Observó que las estalagmitas eran todas romas en su extremo superior. Las estalactitas, por el contrario, tenían una punta afilada y podían servirle como pica o como lanza. Levantó una pesada piedra y la arrojó contra una de las columnas. La estalactita se rompió y Conan recogió en el aire la punta, antes de que se partiera contra el suelo. El ruido del impacto hizo que la mitad de los gusanos fosforescentes de la cueva apagaran su luz. Luego, poco a poco, volvieron a emitir su brillo habitual.

Empuñó su nueva arma. Se trataba de una pica de piedra de más de un metro de largo, grueso como su puño por un extremo y que se adelgazaba por el otro hasta convertirse en una fina punta. Aunque esta no era tan afilada como la de una espada o una lanza, podría traspasar el cuerpo de un hombre si la manejaba alguien con la fuerza de Conan. Incluso podía usarla como maza o arrojarla a corta distancia, como si fuera una lanza.

Armado de esta manera, Conan se sintió capaz de enfrentarse a los seres desconocidos de aquel reino de tinieblas. Siguió investigando con cautela el terreno hacia donde la caverna parecía extenderse con mayor profundidad.

Mientras avanzaba, notó que la cueva se estrechaba y que el techo disminuía de altura. Los gusanos luminosos ya eran menos abundantes, por lo que el cimmerio debió extremar sus precauciones al andar en una creciente oscuridad. Temía caer en alguna profunda sima.

De pronto tropezó en una irregularidad del suelo y fue a dar contra una estalagmita de su misma altura. Esta se rompió produciendo un gran estrépito que resonó en las paredes de piedra. Enseguida se extinguieron las luces de los pocos gusanos, dejando al bárbaro en las tinieblas.

—¡Arimán se trague estas malditas cuevas! —dijo con un gruñido malhumorado.

Luego siguió avanzando en la misma dirección, pero tanteando por delante de él con la punta de la estalagmita a guisa de bastón.

De pronto tocó con la pica de piedra algo que se movió. Conan se quedó inmóvil, aguzando la vista y el oído para ver si podía identificar la cosa que se había cruzado en su camino.

Un fuerte silbido surgió de la oscuridad que había delante de él. Era como el de una serpiente, pero mucho más intenso. Un hedor rancio, como de reptil, llegó hasta la nariz del cimmerio. Este lo hubiera percibido mucho antes, pero la brisa soplaba desde su espalda, llevándose por consiguiente el olor en dirección opuesta.

La frente de Conan se cubrió de sudor. ¿Habría caído en un nido de serpientes? A semejanza de muchos bárbaros del norte, detestaba a los ofidios que pululaban en las selvas de las cálidas tierras meridionales. Varias veces en su vida había tenido encuentros con serpientes de tamaño monstruoso, algunas con la cabeza tan grande como la de un caballo.

Tratando de escapar en silencio, el cimmerio dio un paso atrás. Entonces percibió un sonido como si algo pesado se arrastrara detrás de él. Conan se detuvo inmediatamente y contuvo la respiración, a fin de que ni el menor sonido pudiera traicionar su presencia.

Por entonces los gusanos fosforescentes comenzaron a emitir nuevamente su luz. Pero apareció otra ante el cimmerio; se trataba de una luz de color verdoso, que se alzaba a la altura del rostro de Conan.

Este comprendió que era un enorme ojo, que se movió; al hacerlo, el cimmerio vio el otro ojo del animal.

Cuando la luz de los gusanos hubo alcanzado su intensidad normal, Conan descubrió que estaba en presencia de un dragón, un reptil similar a un lagarto, pero de tamaño muchísimo mayor. Este medía unos quince metros de largo y tenía las mandíbulas entreabiertas, que dejaban ver sus enormes colmillos curvos. De su boca surgía una lengua bífida, como la de las serpientes, que se agitaba en el aire y entraba y salía con rapidez.

Conan corrió directamente hacia la penumbra en busca de una salida en tomo al gigantesco reptil. El dragón se levantó sobre sus

patas y se abalanzó sobre Conan con las patas extendidas, avanzando en forma extraña, pero con amenazadora rapidez.

Al tratar de rodear al reptil, Conan se halló ante la entrada de un pasadizo lateral. Los gusanos luminosos eran allí escasos y el cimmerio se internó con todo cuidado. Hacia el frente se veía una luminosidad más fuerte, que no era verdosa, sino que semejaba la luz del día.

Detrás de él, Conan oía las garras que arañaban en la piedra con cada paso que daba el monstruo mientras lo perseguía. También las escamas de la cola del reptil emitían un ruido extraño al rozar contra el suelo. «A cielo abierto», pensó el cimmerio, «sería capaz de dejar atrás a uno de esos dragones en una carrera, pero aquí debo extremar las precauciones para no caer en un pozo o resbalar y perecer en las fauces del animal».

El túnel que estaba recorriendo desembocó en otra cueva, donde la luz le permitió descubrir nuevas amenazas. Tenía delante de él otros dos dragones: uno se hallaba dormido, mientras que el otro estaba terminando de comer.

Conan se precipitó entre los dos grandes reptiles en el preciso momento en que abría los ojos el que estaba dormido. El otro tragó con fuerza y la comida desapareció dentro de su boca. El hecho de que uno estuviera dormido a medias y el otro devorando su alimento fue providencial para Conan y seguramente le salvó la vida.

El dragón que lo perseguía irrumpió en la caverna lanzando un hondo y sonoro rugido y al momento los tres echaron a correr detrás del cimmerio.

Aquella caverna era una especie de antesala de otra mucho más vasta, que estaba iluminada por un rayo de luz que entraba por un hueco del techo. La habitación, que en apariencia había sido agrandada por obra del hombre, era de forma más o menos cuadrada. Hacia un lado se alzaba una enorme puerta de bronce similar a la que Conan viera en el frente de la gran pirámide de la plaza de Ptahuacan.

Hacia el otro lado de la cueva habían clavado en la piedra cierto número de clavos por pares, que formaban una especie de escalera desde el suelo hasta una altura de diez metros. Allí se veía una pequeña plataforma que se abría a un túnel. Conan tuvo la fugaz

impresión de que había un hombre en aquella plataforma. Le pareció un antilliano armado, pero no pudo confirmar de momento esa impresión.

Su atención se centraba fundamentalmente en la parte central de la cueva, donde había seis dragones de piel grisácea. Entre ellos había uno que sin duda era un cachorro y medía tres metros de largo, hasta otro de unos veinte metros de longitud. Estaban colocados en círculo, con las cabezas hacia el interior del mismo y directamente debajo de la abertura del techo. Todos levantaban la mirada en dirección al lugar por donde entraba la luz, como si estuvieran dedicados a algún misterioso rito animal. Recortadas crestas de escamas recorrían sus lomos desde el hocico hasta la punta de la cola.

Para entonces Conan tenía los pulmones llenos del olor a almizcle que exhalaba el cuerpo de los enormes reptiles. Entre las inmundicias que cubrían el suelo de la caverna, Conan descubrió la correosa superficie de unos huevos de reptil mucho mayores que los de las avestruces de Kush. También se divisaban restos humanos a medio devorar: aquí un cráneo, allí una pierna, más allá parte de un brazo.

Conan se internó en la habitación seguido por los tres dragones. Los seis del centro bajaron la cabeza y se quedaron mirando con ojos que parecían grandes gemas verdes. Cuando sus rudimentarios cerebros captaron la idea de que allí había más alimento, corrieron hacia el cimmerio, azotando el suelo con sus colas llenas de escamas.

A la derecha del bárbaro se abría otro túnel. Saltó hacia él, pero cuando se disponía a penetrar en su interior la aparición de dos pares de ojos de color esmeralda y el rozar de escamas contra la piedra lo detuvieron en seco. Eran otros dos dragones que habían sido despertados por el ruido y se acercaban a investigar.

Dio la vuelta en redondo y corrió hacia las puertas de bronce. Pero estas no cedieron a pesar de los esfuerzos que realizó el desesperado cimmerio.

Los dragones se acercaban a él formando un semicírculo. El sudor inundaba la frente de Conan y le caía sobre los ojos, produciéndole escozor.

El cimmerio pensó que su situación era peor ahora que cuando

tuvo que enfrentarse con las ratas.

Aquellos al menos eran animales de sangre caliente; sus remotos antepasados, según afirmaban algunos eruditos del palacio. Pero estos gigantescos saurios se hallaban en el extremo opuesto de la escala animal respecto al hombre.

Eran monstruos surgidos del primer cieno de la tierra, remanentes del amanecer de los tiempos, cuando el mundo fue sacudido por enormes cataclismos, millones de años antes de que el primer hombre apareciera erguido sobre sus patas posteriores y luchara para llegar a dominar el planeta.

Los reptiles se abalanzaron sobre el cimmerio como pesadillas vivientes surgidas de algún infierno aterrador.

17. Un día de sangre y fuego

El afilado puñal de vidrio
esparce una roja lluvia de sangre
para aplacar la sed monstruosa,
pero los sacerdotes insaciables
reclaman nuevas muertes horrorosas.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Bajo el ardiente sol del mediodía, la fila de hombres silenciosos avanzaba lentamente hacia la gran pirámide de piedra roja y negra. Expuesto al fiero calor, Sigurd sintió que el sudor le empapaba el rostro y el pecho.

Nunca había pensado que le llegaría el fin en un escenario de tan bárbara grandeza. Lo imaginaba en alguna cubierta de una nave en llamas, resbalando en la sangre de los caídos, o tal vez en las callejuelas de un puerto sometido a saqueo, entre gritos y juramentos, o quizás en un duelo desesperado con algún pirata fanfarrón, con la hoja penetrando fría y limpiamente entre sus costillas, mientras un rostro barbudo le sonreía de cerca. ¡Pero jamás había imaginado un final como ese!

Contempló la plaza castigada por el sol. Desde los cuatro lados se alzaban filas de bancos de piedra en los que estaban sentadas miles de personas pertenecientes a las clases pudientes de Antillia y que resplandecían con sus adornos de oro, jade y plumas. El pueblo llano, ataviado con sencillos taparrabos, llenaba el espacio de la plaza que mediaba entre las gradas y la base de la pirámide. Los antillianos permanecían sentados o de pie, en tenso silencio, absortos en el sombrío espectáculo que se desarrollaba en la cúspide del enorme monumento de piedra.

En la base de la pirámide se encontraban los sacerdotes formando filas. Sus voces se alzaban como olas lejanas, entonando un cántico acentuado por el redoble de enormes tambores hechos con piel humana y que parecían el latido de un gigantesco corazón.

Sigurd miró hacia arriba. Muy alto, en su trono y recortándose contra el azul del cielo, el sumo sacerdote, envuelto en su manto de plumas verdes, gesticulaba hacia las alturas con los cobrizos brazos desnudos, mientras permanecía sentado en un trono que estaba situado en un extremo de la cima de la pirámide. El trono brillaba cegadoramente a causa de las piedras preciosas que lo cubrían.

En la misma cima, delante del trono, había un altar de brillante piedra negra. Junto al altar se hallaba un sacerdote y algunos ayudantes que se dedicaban al sacrificio. El sacerdote estaba vestido tan solo con un taparrabo y unas sandalias, pero llevaba numerosas plumas de increíbles colores que reflejaban los rayos del sol y ocultaban su cabeza.

En ese momento una esclava estaba siendo sometida al antiguo rito del sacrificio. Los ayudantes la aferraron por los brazos y la tendieron sobre el altar. La hoja de obsidiana relampagueó bajo el sol al descender, y un momento más tarde la esclava yacía sin vida.

Sigurd abrió la boca estupefacto, pues justamente cuando miraba apareció el Ser sobre la pirámide, materializándose a partir del aire.

Una sombra ocultó el sol, esparciendo una fría penumbra sobre la plaza. El aire parecía morder con el hielo del espacio sideral. Cerniéndose en la cúspide de la pirámide, el Demonio de la Oscuridad terminó de tomar forma.

Sigurd escuchó a sus espaldas las plegarias de sus piratas, lo que constituía un hecho excepcional, pues estos nunca se habían destacado por su fe.

En lo alto de la pirámide, el Ser se solidificaba y tomaba cuerpo, y de él se desprendía un viento helado y fétido. Parecía una nube negra que hubiera adoptado el aspecto de un ser marino con largos brazos y silueta amorfa. El conjunto giraba como el legendario Maelstrom de la leyenda de las costas árticas de Vanaheim.

Fascinado y aterrado al mismo tiempo, Sigurd comprendió claramente el significado del símbolo de los antiguos habitantes de Atlantis. Su emblema era el Kraken Negro, un gigantesco pulpo que

representaba perfectamente la aterradora nube negra que tenía delante. Recordó también que el signo del Kraken Negro adornaba asimismo la proa de la verde galera antilliana que habían destruido en camino hacia la isla maldita. Así, pues, el Kraken Negro era Xotli, el Demonio de la Oscuridad al que se referían temerosamente los mitos más antiguos.

Sigurd cerró la boca y adoptó una postura más serena, pero en su interior sintió que su coraje flaqueaba. De haber sabido lo que había detrás de aquel símbolo sombrío, jamás habría emprendido aquel temerario viaje que lo llevaba a morir sobre un altar empapado de sangre en presencia del horrendo Ser que presidía la ceremonia.

Uno a uno, la fila de hombres silenciosos iba avanzando cansinamente. La escalera lateral que llevaba a la cúspide de la pirámide estaba ahora cerca de los piratas. Arriba, la oscura forma se hacía cada vez más grande y oscura.

Por raro que parezca, ninguna de las víctimas destinadas al sacrificio había hecho ningún intento por escapar. Por el contrario, permanecían en fila con la cabeza gacha o bien levantada para mirar el altar.

Una sensación de pesado fatalismo se cernía en todos los espíritus.

Por otro lado, un intento de huida no habría conducido a nada. Las víctimas estaban encadenadas por el cuello y las muñecas a los irrompibles eslabones de vidrio y estaban protegidas por vigilantes centinelas provistos de látigos y espadas. Todos avanzaban hacia la muerte con rostros inexpresivos y la mente aletargada.

Tal vez se trataba de alguna fuerza psíquica originada por el ser demoníaco que se hallaba en la cima del monumento de piedra, o de algún encantamiento lanzado sobre ellos por el coro de sacerdotes, que miraban hacia arriba con ojos vidriosos a su dios-demonio. Fuera cual fuese la razón, ninguno intentaba eludir el sangriento puñal que se alzaba incansablemente y caía bajo la sombra de la vigilante nube.

Un cuerpo tras otro era arrastrado fuera del altar y arrojado por los acólitos a la boca de un pozo que se abría a un lado de la cima de la pirámide. Hecho esto, se celebraba un nuevo sacrificio. Cuatro sacerdotes cogían a la víctima, uno por cada miembro. Un quinto

sacerdote le quitaba los grilletes y lo tendían sobre la piedra del altar. Luego el sacerdote que realizaba el sacrificio se inclinaba para dedicar aquella vida a Xotli. El puñal subía y bajaba, y otro cuerpo iba a parar al pozo.

A la cabeza de la fila de piratas avanzaba Sigurd. Fue subiendo lentamente las escaleras, sin lamentar el hecho de ser el primero de los suyos en morir. Puesto que Conan había desaparecido, la responsabilidad del mando recaía sobre él y lo obligaba a dar un ejemplo de valor.

Finalmente le llegó el tumo a Sigurd. El negro vórtice se encontraba estremecedoramente cerca; podía sentir sus frías emanaciones, y en lo más profundo de su alma el vanir sintió que el ojo oculto lo observaba, regodeándose por anticipado con la vida y la energía que iba a cobrar.

Los enmascarados sacerdotes se le acercaron; llevaban el torso desnudo y su piel cobriza estaba salpicada de sangre. Sus manos, que parecían garras, se hundieron en la carne de Sigurd cuando lo tendieron sobre la piedra resbaladiza. Los oficiantes tenían la mirada vidriosa y aire ausente.

Echado de espaldas y contemplando la oscuridad que lo rodeaba, Sigurd, firmemente aferrado por las muñecas y tobillos, vio que el sacerdote del sacrificio se acercaba a él. Llevaba el rostro cubierto por una máscara que representaba un demonio y se tocaba con un brillante penacho de plumas verdes. El enjuto brazo se alzó a la vista de Sigurd, empuñando la daga de vidrio. Se detuvo un momento en el aire y luego comenzó a descender…

Pero se detuvo súbitamente. Sigurd expulsó el aire que inconscientemente había retenido en el pecho.

El sacerdote permanecía en una actitud tensa, con la emplumada cabeza vuelta a medias, como un halcón atemorizado. Extraños sonidos llegaron hasta Sigurd desde abajo. Se parecían al sonido de una enorme campana, como un tañido de muerte. El gran sacerdote que se encontraba en el trono cesó en sus invocaciones e hizo una pregunta. Luego se oyó un murmullo como de muchas voces contenidas.

Después se empezaron a escuchar los gritos.

El sacerdote que realizaba el sacrificio vaciló y miró hacia abajo, en dirección a la plaza. Sigurd percibió ahora un sonoro y profundo

rugido similar al de los cocodrilos que había visto en los ríos de Kush, solo que aquel era mucho más intenso.

Los cuatro sacerdotes que sostenían a Sigurd lo soltaron para mirar hacia la plaza, mientras señalaban y hablaban entre ellos llenos de excitación. En ese momento los piratas se liberaron del trance en el que se hallaban. Ya sea porque se habían interrumpido los cánticos que tenían una influencia hipnótica o bien porque el sumo sacerdote estaba distraído, lo cierto es que el poderoso influjo había cesado.

Sigurd echó a rodar y cayó fuera del altar. Yasunga, que venía detrás, levantó los pesados grilletes y con una curva fulgurante alcanzó al distraído sacerdote que oficiaba el sacrificio en un costado de la cabeza, haciéndolo caer al suelo sin sentido y con el rostro ensangrentado.

Entre tanto, y actuando con una rapidez extraordinaria, Sigurd se arrojó sobre el oficiante que tenía en su poder las llaves para abrir los grilletes. Los peludos brazos del vanir se cerraron en tomo al delgado cuello del sacerdote y apretaron hasta que la cobriza figura quedó inerte sobre el suelo.

18. Las puertas de la muerte

Levantaron los sangrientos despojos
delante de la densa nube de ébano;
la silenciosa turba de adoradores
contempló la escena llena de asombro.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Conan saltó hacia adelante blandiendo el arma de piedra como si fuera una maza con el valor que da la desesperación y dio un poderoso golpe en el hocico al más cercano de los reptiles. La estalactita se rompió en dos partes con un fuerte chasquido y el extremo más grueso cayó al suelo.

El dragón retrocedió lanzando furiosos silbidos y azotando el aire con la cola. En los siglos que llevaba habitando bajo la ciudad de Ptahuacan, el reptil jamás había visto que ninguna de aquellas endebles víctimas que le servían de alimento se volviera contra él. El dragón se sintió desconcertado ante aquella presa viva y el golpe que recibió lo sorprendió mucho más aún.

El arma de Conan había quedado reducida ahora a una punta de piedra caliza de medio metro de largo. Pero el cimmerio se dijo que era lo suficientemente filosa como para introducirla en uno de los grandes ojos verdes que lo miraban parpadeando. No lograría salvarse con eso, pero al menos habría dado muerte a uno de sus formidables enemigos.

Dos de los dragones se le acercaron. Conan se puso en puntas de pie, empuñando la estalactita como si fuera una daga. Un segundo después saltaría hacia la cabeza del dragón que se encontraba más cerca de él…

Pero algo lo interrumpió. Del orificio que había en el techo y por

el que entraba un rayo de sol, cayó algo que fue a dar al suelo con un ruido sordo. Se trataba de un cadáver desnudo que tenía una enorme herida sangrante en el pecho.

Al tiempo que lanzaba un gruñido, el dragón al que había golpeado Conan giró en redondo y se acercó rápidamente al cadáver. Aquel tipo de alimento exánime era mucho más de su gusto que las criaturas que se defendían y se negaban a dejarse devorar. A continuación otro dragón, y luego otro, imitaron al primero, hasta que todos echaron a correr rápidamente hacia el centro de la caverna.

Llegado el primer reptil junto al cadáver, volvió la cabeza de lado y sus enormes fauces rodearon el cuerpo del hombre. Pero al levantar la cabeza, otro dragón se apoderó de las piernas de la víctima, que se balanceaban en el aire. Enseguida los dos dragones se enzarzaron en un tira y afloja entre gruñidos y forcejeos, mientras que los demás se congregaban alrededor y trataban de conseguir algún trozo de cadáver.

En un instante el cimmerio comprendió una serie de cosas que lo habían intrigado. En primer lugar, se había preguntado de qué forma podían subsistir en aquellas cuevas semejantes carnívoros de tamaño descomunal. Los murciélagos y los gusanos luminosos, indudablemente, no bastaban para nutrirlos. En consecuencia, eran las víctimas de los sacrificios las que permitían su subsistencia. Catlaxoc y Metemphoc, el amo de los ladrones, le habían descrito los sacrificios en masa que se hacían a Xotli, y pensó que de algún modo tenían que deshacerse de tantos cadáveres. Así se explicaba la actitud de los dragones cuando Conan entró en la caverna, que estaban con las cabezas alzadas, como esperando algo.

Después el bárbaro se dio cuenta de lo que le había ocurrido a él mismo. Sus correrías por el mundo subterráneo le habían hecho describir un círculo. Al principio pensó en salir del laberinto de pasadizos a la altura del Vestíbulo de los Dioses. El sombrío edificio gris se alzaba en la plaza de la pirámide, y en él encerraban a los esclavos y prisioneros destinados a los sacrificios, razón por la cual tenía fundados motivos para pensar que sus hombres estaban recluidos allí.

Pero la lucha con las ratas lo había desviado de su camino, y la caída en el río subterráneo lo alejó aún más. Pero algún capricho de

los dioses lo había hecho desplazarse en círculo y al fin se encontraba en el lugar que al principio quiso alcanzar, o muy cerca de este.

«El pozo por el que había caído el cadáver», se dijo Conan, «se abría con toda seguridad en la parte superior de la pirámide en la que se hacían los sacrificios».

Todos estos pensamientos se sucedieron en la mente del cimmerio en un brevísimo espacio de tiempo. Cuando vio que los monstruos se alejaban de él, corrió hacia la escalera hecha con grandes clavos, que ascendía hasta la plataforma en la que se encontraba el soldado antilliano. Este no tenía aspecto aletargado, sino que señaló a Conan lleno de asombro y gritó algunas preguntas ininteligibles.

El antilliano estaba armado, motivo por el cual no resultaba fácil subir por aquella escalera. Pero uno de los dragones, que no había conseguido un solo trozo de carne, se volvió hacia Conan con su larga lengua bífída retorciéndose en el aire. El cimmerio decidió enfrentarse con el guardia en lugar de hacerlo con el grupo de reptiles.

Conan trepó por la escala con la velocidad de un mono que huye de un león. Y cuando el primero de los dragones llegaba al pie del muro, Conan ya estaba a bastante altura, lejos del alcance del monstruo.

Pero tenía que vérselas con el centinela. Extrajo la daga del cinto y se colocó la hoja entre los dientes.

Luego siguió ascendiendo.

Pronto se halló frente al atónito soldado, que parecía seguir preguntando algo al cimmerio, mientras empuñaba de manera amenazadora su espada de vidrio.

Conan se encontraba a tres pasos de distancia del centinela; cogió rápidamente su daga, echó el brazo hacia atrás y luego hacia adelante con violencia. El arma brilló como un relámpago en el aire y fue a dar en el cuello del soldado, enterrándose hasta la empuñadura.

El antilliano se tambaleó al tiempo que lanzaba un gemido ahogado. Dejó caer la espada e intentó extraer la daga que tenía clavada, pero las fuerzas lo abandonaron y cayó fuera de la plataforma. Conan tuvo que esquivarlo para no precipitarse también

él al fondo de la caverna. El soldado cayó a tierra con un golpe fuerte y sordo. Aún moribundo, su grito fue interrumpido por la presión de las mandíbulas del dragón. De inmediato otros reptiles se congregaron en tomo al lugar en el que había caído el centinela.

Conan, jadeando intensamente, tomó asiento en el borde de la plataforma con las piernas colgando hacia afuera. La última hora había sido una de las más azarosas de su vida aventurera.

En la base de la escala todavía había algunos dragones mirándolo ansiosamente, pero poco a poco se fueron retirando desalentados. Casi todos se colocaron bajo el círculo luminoso que había en el techo de la cueva. Poco después, otro cuerpo mutilado fue a caer entre el grupo de reptiles, que se abalanzaron sobre él.

Una vez recuperado de su cansancio, Conan se dedicó a explorar los alrededores. En la parte posterior de la plataforma había un túnel cerrado por una puerta de rejas, y detrás se veía una escalera entre las sombras. La puerta se abrió en cuanto Conan la hubo empujado. En una de las paredes de la estancia en la que estaba, el cimmerio pudo ver un enorme nicho en el cual había una rueda de bronce de grandes dimensiones que se parecía a las del timón de los barcos zingarios. Dicha rueda estaba cubierta de verdín, lo que indicaba que no debían de haberla usado desde tiempos inmemoriales.

El cimmerio reflexionó con el ceño fruncido. Luego miró al exterior y hacia abajo, en dirección a las grandes puertas de bronce que se veían más allá del temible círculo de dragones, en la pared de la enorme caverna. «¿Para qué habrían colocado allí aquellas puertas?», se preguntó. Sin duda su instalación había supuesto un trabajo ingente a las gentes de Ptahuacan. Lo que parecía seguro es que constituían un acceso a la superficie, al mundo exterior. Servían sin duda para soltar la horda de dragones sobre el pueblo que se encontraba arriba. Pero ¿por qué los dirigentes de la ciudad deseaban algo así?

La respuesta surgió en la mente del cimmerio como una chispa. Aquellos dragones encerrados tenían una doble finalidad. No solo servían para deshacerse de los cadáveres de las numerosas víctimas sacrificadas, sino que actuaban como arma secreta para el caso de que se produjera una rebelión contra los sacerdotes gobernantes. ¿Cómo se abrirían aquellas puertas? Conan tuvo un presentimiento

y miró hacia la antigua rueda de bronce.

Afuera, en la plaza, debía de estar celebrándose un sacrificio a Xotli. Con la seguridad la plaza estaría llena de antillianos, y cerca de las grandes puertas, según le habían explicado, estarían situados los sumos sacerdotes. La ágil mente del cimmerio concibió rápidamente un plan…

Conan traspasó el vano de la puerta de rejas y se acercó a la rueda de bronce. Después de respirar hondo, aferró la rueda y aplicó a ella su tremenda fuerza. El metal chirrió bajo la fuerte presión. Las botas del bárbaro arañaron el suelo de piedra al resbalar sobre él.

Se detuvo durante un momento para descansar, respiró profundamente y lo volvió a intentar. Los músculos se retorcían en su espalda y en sus hombros. Del otro lado de la pared oyó algunos chirridos metálicos como respuesta a sus esfuerzos. La rueda se movió casi imperceptiblemente, entre ruidos de metal forzado a trabajar después de tantos años de inactividad.

El cimmerio empuñó la rueda con fiereza, como si quisiera hundir los dedos en el bronce. La sangre le latió en las sienes y rugió en sus oídos. Por fin la rueda giró medio palmo. Al otro lado del muro se oyeron unos poderosos contrapesos que se ponían en movimiento.

Abajo, en el extremo opuesto de la caverna, asomó un rayo de luz entre las dos hojas de la puerta de bronce.

Después de otro impulso, el movimiento de la rueda de repente se hizo fácil. Desde el otro lado de la pared se oyó el retumbar de un antiguo mecanismo que había permanecido inmóvil durante varios siglos.

La abertura entre las hojas de la puerta se hizo más amplia. Se oyó un rumor de engranajes y la rueda comenzó a girar por su propio impulso, cada vez con más rapidez. La puerta ya estaba casi completamente abierta; los dragones, que habían estado escuchando inquietos, entre resoplidos, aquellos desusados ruidos que llegaban hasta ellos, se volvieron hacia la gran abertura.

Más allá de las puertas había una empinada rampa que desaparecía rápidamente de la vista en un brusco recodo. La luz

llegaba desde el exterior y al cimmerio le pareció que era al fin la luz del día, intensa y cálida. De ello dedujo el bárbaro que otro par de puertas en lo alto de la rampa se habían abierto simultáneamente. Estas debían de estar situadas en la base de la pirámide o en otro edificio de los que se encontraban en los alrededores de la plaza.

Mientras Conan, agotado por el esfuerzo, caía sobre la rueda, los dragones salvaron el vano de la enorme puerta emitiendo pequeños rugidos de excitación. Sus garras arañaron el granito y un segundo después desaparecieron rampa arriba. Por las bocas de los túneles que daban a la enorme caverna aparecieron más dragones, sin duda despertados de su sueño por el ruido del mecanismo y los rugidos de sus congéneres.

De inmediato todos ellos se sintieron atraídos por la gran puerta de bronce, con sus hojas abiertas de par en par, y enseguida se dirigieron hacia la rampa. De ese modo pasaron hasta cuarenta dragones por el vano de bronce de la salida. Al mismo tiempo llegaron hasta la cueva, atenuados por la distancia, innumerables gritos de horror de los antillianos reunidos en el exterior.

Con la respiración agitada, Conan se sentó en el suelo, esperando a que su viejo pero robusto corazón se calmase. Una sonrisa sombría y amenazadora podía entreverse entre los mechones grisáceos de su espesa barba.

19. El talismán de vidrio

El horror nacido del limo primigenio buscaba
tan solo satisfacer su ansia demoníaca
cuando la rutilante Atlantis se hundió para
siempre en los abismos del tiempo.

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Cuando Conan accionó la enorme rueda de bronce en la cueva situada bajo la plaza de la pirámide, apareció una grieta en el yeso pintado que cubría una de las pequeñas paredes verticales situadas en la base del monumento. El yeso se desplomó en una verdadera cascada a los pies del coro de sacerdotes.

Las puertas de bronce, ocultas bajo el yeso, chirriaron con estridencia mientras se abrían poco a poco hacia afuera.

El cántico murió repentinamente cuando los sacerdotes retrocedieron, alejándose de las puertas. Se miraron entre sí, asombrados, al tiempo que se hacían diversas preguntas. Detrás de los sacerdotes, miles de antillianos, desde los humildes artesanos que estaban en la plaza hasta los nobles de las gradas, se sintieron inquietos. Todos se paraban en puntas de pie, miraban y hacían conjeturas.

En lo alto de la pirámide, el sacerdote que oficiaba el sacrificio se detuvo en medio de una de las ofrendas cuando estaba a punto de arrancarle el corazón a un rollizo extranjero de barba roja. El sacerdote se inclinó e hizo una pregunta que se perdió entre el alboroto general.

De repente se oyó un tremendo silbido desde el interior de las puertas abiertas y al momento el primero de los dragones irrumpió en la plaza. Eran casi ciento cincuenta metros de un cuerpo grisáceo

lleno de escamas, con patas musculosas y cabeza oscilante, cuyos ojos de color verde esmeralda observaban la escena que tenía lugar a su alrededor. De las abiertas fauces, similares a las de un cocodrilo, surgía una lengua rojiza que se agitaba nerviosamente.

Los sacerdotes del coro, que eran los que estaban más cerca, echaron a correr lanzando gritos de espanto. Se abrieron paso entre la turbamulta de antillianos, que a su vez intentaban correr en todas direcciones. Los más débiles cayeron al suelo y fueron pisoteados y muertos por los demás.

En las filas posteriores, uno de los sacerdotes se enredó en su capa y cayó sobre las losas. Antes de que hubiera tenido tiempo de levantarse, las mandíbulas del dragón se cerraron sobre él.

Mientras tanto, otros dragones pasaron ante el primero, todos con la enorme boca abierta, emitiendo pavorosos rugidos. Parecía que nunca iban a terminar de salir. Avanzaban por la plaza y se abalanzaban sobre la muchedumbre de antillianos aterrados. Algunos de estos morían bajo las patas de los enormes dragones; otros eran barridos como muñecos por las inmensas colas llenas de escamas.

Por todas partes había dragones con las cabezas levantadas, devorando laboriosamente a sus presas.

Entretanto, en la parte superior de la pirámide roja y negra se abrió una portezuela. Conan salió al exterior, empuñando la espada de vidrio oscuro que había pertenecido al centinela de la plataforma de la caverna. Aspiró a pleno pulmón el aire puro y fresco, tan diferente a la atmósfera fétida y enrarecida de la enorme cueva.

Durante un momento permaneció mirando hacia abajo; contempló con satisfacción la escena de horror y destrucción que había contribuido a crear. Algunos de los dragones llegaban hasta las gradas que rodeaban la plaza y corrían por encima de ellas persiguiendo a los enjoyados nobles.

Desde la altura en la que se hallaba, Conan alcanzaba a ver las calles que conducían a la plaza. Todas ellas eran ahora una riada de enloquecidos fugitivos. Algunos irrumpían en la primera puerta que encontraban. Otros seguían corriendo hasta dejar atrás las mismas puertas de la ciudad, y continuaban su carrera por el campo,

enloquecidos por el pánico y el horror.

Volviendo la cabeza en dirección opuesta, el cimmerio miró hacia la cima de la pirámide. Allí donde se alzaba el altar de Xotli combatían varios grupos de hombres. El color de su piel le indicó al bárbaro que algunos de ellos eran de su propia tripulación, que luchaban contra los sacerdotes y soldados de las tropas antillianas.

Entonces Conan divisó una figura situada a poca distancia de donde él se hallaba. Se trataba del sumo sacerdote del culto de Xotli, reconocible por el esplendor de su manto —ahora hecho jirones— y por sus adornos de oro. Tenía un lado de la cabeza lleno de sangre y se inclinaba hacia adelante, haciendo ademanes frenéticos con sus delgados brazos cobrizos y dando órdenes a los sacerdotes y soldados que lo rodeaban.

En la base de la pirámide, justamente debajo de donde se hallaba el gran sacerdote, uno de los dragones miró hacia arriba mientras su rosada lengua cortaba el aire. El monstruo comenzó a subir las escaleras del costado de la pirámide.

Una sonrisa maligna iluminó el rostro barbudo del cimmerio. Este introdujo su espada bajo el cinto y se acercó dando saltos hacia el lugar en el que se encontraba el sumo sacerdote. Luego se le acercó despacio, desde atrás, sin que aquel lo viese. Sin decir una sola palabra, Conan apoyó sus manos en la espalda del alto oficiante y le dio un fuerte empujón.

El sumo sacerdote cayó describiendo un arco desde lo alto de la pirámide hasta los escalones inferiores. Luego fue rodando hasta caer ante el dragón, que subía por los peldaños de piedra. Entonces se oyó un sonoro crujido y las mandíbulas se cerraron sobre el amo supremo de Antillia.

El dragón se detuvo para engullir su alimento.

En lo más alto de la pirámide, Yasunga seguía agitando sus cadenas como si se tratara de un látigo, en tanto que el sudor perlaba su frente de ébano. Otro pirata y un sacerdote rodaron sobre la piedra, aferrándose mutuamente el cuello con las manos. Milo, el contramaestre, por su parte, había enredado sus cadenas en la lanza de un soldado y trataba de hacerle soltar el arma. Artanes, el zamorio, luchaba con dos antillianos a la vez, empuñando una espada que había recogido del suelo. Sigurd intentaba abrir los grilletes de algunos de los piratas, mientras que otros lo defendían

de los ataques de sacerdotes y soldados, que pretendían recuperar las llaves. La mayoría de los antillianos habían huido de la cima de la pirámide, pero otros seguían luchando con los prisioneros.

Al tiempo que lanzaba un grito de guerra, Conan ascendió de varias zancadas el corto trecho que le faltaba para llegar a la cúspide del monumento y se lanzó a la pelea. Protegido como iba por la cota de malla, constituía un enemigo temible, aun para un grupo de antillianos. Asestó feroces golpes a varios de ellos, que se desplomaron de inmediato.

Con la mirada llena de terror supersticioso, los antillianos cedieron terreno ante Conan, que daba estocadas aquí y allá con su afilada espada, cambiando constantemente de posición, razón por la cual se hacía muy difícil abatirlo. Aunque no fuera tan ágil como en su juventud, su ataque era el más temible que habían visto los antillianos.

—¡Un demonio! ¡Es un demonio! —gritaban, al tiempo que retrocedían.

Pronto no hubo nadie entre el cimmerio y Sigurd. Este levantó la mirada.

—¡Amra! —exclamó el vanir—. ¡Por Crom, Mitra y todos los dioses, pensábamos que habías muerto!

—¡Todavía no, Barbarroja! —repuso el cimmerio—. ¡Todavía tengo que matar a unos cuantos enemigos!

Conan miró lo que estaba haciendo Sigurd, y este se explico:

—Estoy tratando de soltar estos malditos grilletes, pero no lo consigo. Me temo que los antillianos nos vuelvan a atacar.

—La llave es un procedimiento demasiado lento —dijo Conan con un gruñido—. Veamos si el vidrio corta el vidrio. Apoya la cadena sobre la losa del altar.

«El cristal de las espadas y el de las cadenas», se dijo el cimmerio, «están hechos básicamente del mismo material. Pero, así como el acero de una espada está mejor templado que el hierro de una cadena corriente, el vidrio del arma puede tener una dureza superior a la de los eslabones. Hay que comprobarlo».

Su espada resplandeció cuando el bárbaro la levantó por encima de su canosa cabeza. La hoja silbó al bajar y se estrelló contra la superficie del altar. Uno de los eslabones de la cadena voló en pedazos, que brillaron como diamantes.

—¡Ahora el siguiente! —exclamó Conan.

Una cadena tras otra cayeron cortadas con el arma del bárbaro, hasta que los piratas quedaron en libertad. A medida que eran liberados, buscaban algún arma por las cercanías y se lanzaban a la lucha.

Entonces el resto de los sacerdotes y soldados de la cima de la pirámide huyeron lanzando gritos desesperados y abandonaron el lugar a sus enemigos.

Conan lanzó una mirada hacia abajo. Los dragones habían llamado la atención de la mayoría de los antillianos, lo que le permitió a Conan liberar a sus compañeros en el ínterin.

Para entonces, la plaza estaba casi vacía de nativos. Aquí y allá se veía algún dragón dando caza a un aterrado fugitivo. Los soldados que no habían huido en la confusión general formaban compactas falanges erizadas de lanzas, con las que mantenían a raya a los dragones. Algunos sacerdotes se hallaban entre los soldados, a los que arengaban sin cesar.

La mayoría de los dragones habían abandonado la plaza. Hartos ya de comer, casi todos buscaban un lugar tranquilo para tumbarse a digerir la comida. Algunos avanzaban por las calles de la ciudad detrás de la espantada muchedumbre, y cruzaban las puertas para dirigirse al campo. Otros se encaminaban hacia el puerto, se arrojaban al agua y nadaban a lo largo de la costa. Mientras Conan miraba, la última pareja de dragones desapareció de la plaza de la pirámide.

Los sacerdotes reunieron a los soldados que quedaban en la explanada y les dieron instrucciones.

Algunos señalaron hacia la cima de la pirámide y lanzaron gritos, exhortando a atacar a los piratas. Al cabo de un rato, varios cientos de pequeños soldados cobrizos formaban grupos armados ante la pirámide, por todas sus caras. Otros llegaban corriendo con cestos llenos de globos de cristal que contenían gas soporífero.

Conan entrecerró los ojos mientras reflexionaba. Ahora que los dragones ya no estaban allí para luchar del lado de los piratas, no cabía duda de que las bien entrenadas huestes de Ptahuacan darían buena cuenta de los filibusteros. Los dioses serían testigos de su magnífica resistencia.

—¿Los atacamos, Amra? —preguntó Sigurd empuñando un sable

de material cristalino—. Por las barbas de Nergal e Ishtar que después de pasar varios días en sus hediondos calabozos, alimentado con trozos de sebo, será un placer cortar unas cuantas de esas cabecitas cobrizas y dejar al descubierto sus malolientes entrañas. ¡No tienes más que dar una orden, camarada! ¡Estamos todos dispuestos!

Conan asintió con un extraño brillo en los ojos. Estaba a punto de levantar el brazo con la espada para conducir a sus hombres a la última y gloriosa carga y caer ante las armas de filo cristalino cuando…

Una temible sombra se cernió por encima del cimmerio. Este levantó los ojos y divisó el torbellino de negrura que era el Demonio del Más Allá. ¡Por Crom! ¿Cómo podía haber olvidado a aquel ser maligno llegado del espacio sideral? El sangriento ritual que lo había atraído a este mundo desde la impía dimensión en la que moraba le había dado forma y sustancia dentro de nuestro reino de la materia. Ni siquiera la interrupción de la ceremonia, en la que debía de haberse debilitado su ser, pudo lograr la disolución de su existencia física ni rompió el hechizo que le daba vida en el mundo de los hombres.

Había permanecido al margen, contemplando las escenas de pánico y la matanza, y observando con fría malevolencia la destrucción de los antillianos y la liberación de las víctimas destinadas a su festín sobrenatural. Ahora su inteligencia inhumana había entrado en acción. Mientras se cernía con movimientos pulsátiles sobre la tripulación pirata, envió tentáculos de fuerza mental desde su centro oscuro y vertiginoso para explorar abajo.

Conan sintió como si unos dedos helados e intangibles estuvieran taladrando zonas secretas de su mente, entrando a saco en sus recuerdos del mismo modo que un filibustero saquea un templo remoto y oculto. Notó la presencia de pensamientos ajenos que penetraban en lo más recóndito de su consciencia. Su poderosa personalidad se rebeló contra aquella violación mental.

Y allí, en la batalla más extraña de su vida, el cimmerio luchó contra los tentáculos inmateriales de las tinieblas. En ese mundo del pensamiento, su mente se enfrentaba a otra mente. Pero parecía que no había escudo de bronce ni espada de acero manejada por un firme brazo que pudiera repeler la invasión de aquellos tentáculos

mentales que se insinuaban poderosamente en su cerebro.

Poco a poco notó que sus miembros iban perdiendo fuerza, hasta que apenas pudo tenerse en pie.

Pero seguía luchando, aferrándose a la vida y a la consciencia con la tenacidad feroz de su naturaleza primitiva. Empezó a defenderse de la insidiosa fuerza que lo atenazaba y notó que su mente rechazaba los fuertes tentáculos de Xotli, anulándolos después de cada embate.

Con una rapidez mortífera, la otra mente inició un ataque de otro tipo.

Sus tentáculos atacaron ahora los centros de energía física de Conan y comenzaron a despojarlo de su fuerza vital. La vista del cimmerio se debilitó, sus oídos percibieron tañidos de campanas invisibles.

Sintió que caía por un pozo de insondable negrura…

Pero seguía luchando, procurando escudar su mente del ser que sorbía de él su energía vital.

En el rugiente torbellino de su rebelde cerebro surgió un tenue recuerdo que llegó a la turbulenta superficie de su consciencia. Recordó cuando se hallaba en espíritu en la oscura entraña del monte Golamira, mientras el majestuoso espectro de Epemitreus el Sabio le hablaba serenamente. Una vez más oyó la voz del anciano filósofo y hechicero que susurraba:

—Tan solo te otorgaré un don. Lleva esto en todo momento, ya que a la hora de la necesidad puede representar tu salvación. No agregaré nada más al respecto, pues cuando llegue la hora tu corazón te dirá cómo emplear este talismán.

El cimmerio recordó vagamente aquel enjoyado talismán que centelleaba en su mano cuando se despertó en el silencio de sus aposentos reales de Aquilonia. Era el talismán que llevaba colgado al cuello desde ese día.

La fuerza había abandonado sus poderosos miembros, pero todavía quedaba en él algo de la indomable energía que lo salvara de tantos peligros a lo largo de su agitada vida. Ahora, en el momento más peligroso de su existencia, trató de poner en juego sus recursos más recónditos.

Su mano delgada y llena de cicatrices subió hasta su cuello, extrajo el fénix de cristal que tenía debajo de la cota de malla y

rompió la cadena de un tirón.

Un manto negro cubrió el cerebro de Conan y este dejó caer el talismán, que emitió un sonido cristalino al golpear contra la piedra.

Con el último vestigio de consciencia que le quedaba, el cimmerio levantó su bota sobre el amuleto y lo aplastó, reduciéndolo a fragmentos. Luego el bárbaro se sumergió en un mar de insondable negrura.

20. Los dioses de la luz y de las tinieblas

Y cuando te enfrentes al poder del Kraken,
alimentado en el rito cruento del sacrificio,
¡no desmayes dónde otros hombres flaquearon
y rompe de un golpe el fénix de cristal!

LAS VISIONES DE EPEMITREUS

Desde algún lugar remoto, más allá de los fríos y tenebrosos abismos, una voz tenue y lejana lo estaba llamando…

Conan sintió que volvía en sí, que su cuerpo recobraba la energía. Notó unas manos callosas que lo aferraban, y un suelo de piedra áspera sobre el cual se arrastraban sus piernas. Jadeó y respiró hondo, luego abrió los ojos, todavía aturdido, y se encontró apoyado en el corpachón de Sigurd Barbarroja, por un lado, y en Goram Singh, por el otro.

—¡En nombre de Crom, dejadme! —protestó el cimmerio—. ¡Puedo andar solo!

Los dos hombres se detuvieron y lo ayudaron a ponerse en pie.

—Bueno, eso es lo que yo pensaba —gruñó Conan al comprobar que sus miembros endebles apenas lo sostenían.

Habría caído rodando por el costado de la pirámide si sus compañeros no lo hubieran cogido rápidamente.

Lo hicieron sentar en uno de los escalones de piedra que llevaban a la cima de la pirámide. Conan sintió como si un millón de agujas al rojo vivo le pincharan los miembros, a medida que la circulación de la sangre volvía a la normalidad. Miró a su alrededor, tratando de recobrar la plenitud de sus facultades.

Un silencio denso y extraño reinaba en el lugar. Sus dos ayudantes lo habían llevado hasta la mitad de la escalera, en

dirección a la base de la pirámide. Abajo había varias columnas de soldados formados. Pero los pequeños hombres cobrizos de coraza de vidrio no prestaban atención a los piratas.

Con los ojos desorbitados y una expresión de terror intenso, miraban hacia arriba.

Conan se volvió para observar la cúspide del monumento y sintió que se le helaba la médula de los huesos. Muy alto, por encima de ellos y del templo de piedra roja y negra, latía una extraña fuerza, que oscilaba y tomaba forma lentamente.

—Se formó a partir de la joya que aplastaste con el pie —musitó Sigurd lanzando una mirada inquieta hacia arriba—. Solo Mitra sabe lo que ocurre allí, pero todos oímos una voz interior que nos advertía que nos marcháramos con toda rapidez. ¡Que me aspen, pero toda esta hechicería logra confundirme aún más de lo que estaba!

Conan sonrió suavemente. En lo alto se alzaba un polvillo diamantino de luz fulgurante formando torbellinos sobre los restos pulverizados del talismán de vidrio. La negra nube de Xotli aún se cernía sobre el altar de piedra con sus tentáculos oscuros y humeantes agitándose inquietos, como si notaran la presencia de un temible enemigo.

Las partículas giratorias de luz adquirían cada vez más brillo, convirtiéndose en una vorágine de fulgor que la vista apenas podía soportar. Unos brazos en forma de espiral brillaron contra la oscura masa de Xotli, como millones de estrellas en el oscuro firmamento.

Conan se estremeció como si su piel hubiera sido acariciada por los fríos vientos que soplan en los abismos siderales. La luminosidad tomó forma y envolvió a Xotli en un abrazo multitentacular. Mitra —pues Conan se dio cuenta de que se trataba de ese dios— habló entonces. El estruendo de mil tempestades resonó en la plaza de la pirámide. Se conmovió la tierra y la misma pirámide osciló bajo los pies de los piratas; luego se desplomaron algunos de sus bloques. Con un rugido ensordecedor se hundió gran parte de la plaza, llevándose con ella a cientos de pequeños soldados cobrizos y levantando una enorme nube de polvo. Conan comprendió que se había hundido una parte de la caverna de los dragones.

—¡Vámonos de aquí! —exclamó el cimmerio.

Se puso en pie y bajó tambaleándose los escalones que faltaban

hasta llegar al pie de las escaleras.

Detrás de él descendieron los piratas, en primer lugar los que iban armados. Pero al llegar abajo no encontraron a nadie con quien enfrentarse. Los soldados antillianos habían huido. Después de arrojar sus armas al suelo, los cobrizos guerreros que no se habían hundido con una parte de la plaza avanzaban hacia las puertas de la ciudad, arrojando sus espadas, cascos y corazas de cristal mientras escapaban, a fin de correr mejor.

—¡Recoged esas armas! —ordenó Conan—. ¡Vamos hacia el puerto!

Muy arriba, los dioses de la luz y de las tinieblas estaban enzarzados en una tremenda batalla. Fieros relámpagos surgían de la forma luminosa, sobre la cual se abatían los tentáculos oscuros y humeantes.

La tierra temblaba bajo los pies de los hombres. Al otro lado de la plaza, el enorme y grisáceo Vestíbulo de los Dioses se desplomó, proyectando una lluvia de escombros y enseguida desapareció detrás de una densa nube de polvo. Como un gigantesco árbol abatido por un leñador, se vino abajo la torre alta y fina, que se desplomó con un estruendo e hizo saltar el suelo bajo los pies de los piratas.

Conan condujo a sus hombres al trote por las calles de Ptahuacan, sin prestar atención a los pocos antillianos con los que se cruzaban. Estos, profundamente aterrados, ignoraron asimismo a los fugitivos, pues estaban demasiado preocupados con su propia salvación.

—¡Vamos por aquí! —gritó el cimmerio—. ¡Al puerto, antes de que esta maldita ciudad desaparezca del todo!

Detrás de ellos se alargaban las sombras del atardecer sobre las ruinas de la plaza, aunque de cuando en cuando estallaba un relámpago más intenso que la luz del mediodía. El combate sobrenatural seguía produciendo sonidos estremecedores que retumbaban entre los edificios de piedra. Entre rayos de una luz insoportable, la nube negra comenzó a replegarse sobre sí misma. Luego se encogió rápidamente… y se disipó en el aire hasta desaparecer por completo.

Las fuerzas sobrenaturales que habían permanecido en tensión durante la lucha quedaron en libertad.

La ciudad se estremeció como el parche de un tambor y muchos otros edificios se derrumbaron.

Desapareció la plaza de la pirámide. En su lugar apareció una bola de fuego mucho más brillante que el sol, que resplandeció durante unos momentos y luego se extinguió con un trueno que ensordeció a todos los que aún se hallaban en la ciudad.

Una gigantesca nube de humo negro se alzó sobre la ciudad destruida y se condensó en las alturas.

Por encima aún se dejaron ver los relámpagos del dios de la luz. Luego estos también se desvanecieron y la humeante columna comenzó a disiparse, mezclándose con la oscura nube de polvo que cubría a Ptahuacan. Aquí y allá surgía la humareda espesa de una casa en llamas.

Poco a poco, la ciudad de Ptahuacan fue volviendo a la vida. La gente comenzó a regresar de los campos circundantes. Pero al volver, los atemorizados antillianos recibieron una sorpresa.

No encontraron a ningún sacerdote. La mayoría de estos habían perecido con la caída de los templos o habían huido de la ciudad. En el interior de Ptahuacan solo quedó un hombre a la cabeza de un grupo organizado; era Metemphoc, el rey de los ladrones.

Mientras la ciudad estaba casi vacía, sus disciplinadas huestes se habían apoderado de los grandes edificios que aún permanecían en pie y de los depósitos de armas. A los pocos sacerdotes que encontraron, los mataron. Fueron abiertos los calabozos, dejando en libertad no solo a numerosos delincuentes compañeros de la banda de Metemphoc, sino también a cientos de antillianos que bajo un pretexto u otro habían sido encarcelados para su posterior sacrificio a Xotli. Muchos de ellos se pusieron a las órdenes de Metemphoc, pero otros se negaron por miedo a los sacerdotes y a sus dioses, o prefirieron esperar a ver qué bando triunfaba.

Los sacerdotes que habían huido al campo lograron reunir una pequeña fuerza de soldados que aún les seguían siendo fieles e intentaron abrirse paso por las armas hasta la ciudad. Pero la banda de Conan, para entonces armada hasta los dientes, los sorprendió por la retaguardia y los hizo huir de nuevo desordenadamente.

Así, pues, bajo la dirección del viejo y astuto Metemphoc, la gente de Ptahuacan se dedicó a reparar los daños sufridos y a iniciar su reconstrucción. Es probable que el amo de los ladrones no

fuera el gobernante ideal, pero sin duda no era peor que los sacerdotes que durante tantos siglos habían tiranizado aquella ciudad. De esta forma, en aquel último vestigio de la gran civilización de Atlantis, reinaron al fin cierta paz y un sereno bienestar.

Y tal vez desde, algún espacio ignoto situado más allá de las estrellas, los espectros de aquellos antiguos dioses que en épocas pasadas dominaron desde los cielos de Atlantis, y que más tarde se volvieron contra la isla continente y provocaron su hundimiento en las simas del mar verde porque los nativos se dedicaron al negro culto de Xotli, tal vez aquellos dioses muertos sonrieron complacidos y, con el escaso poder que aún les quedaba, dieron su bendición a los antillianos. ¡Por Crom que era un verdadero placer sentir una sólida cubierta de madera bajo los pies, aunque fuese la de un navío extranjero, como aquella! Después de la caída de Ptahuacan —ocurrida un mes y medio antes—, Conan había comido y bebido hasta saciarse. Agotado por la tremenda lucha que sostuvo, tanto debajo de la ciudad como por encima de ella, el cimmerio había dormido sin parar durante un día y dos noches. Pero en los días que siguieron, mientras hablaba con sus hombres y comía por tres, Conan recuperó sus antiguas fuerzas.

Ahora, cuando el alba pintaba el oriente de oro y carmesí, el bárbaro recorrió la dorada cubierta del barco-dragón y aspiró con deleite la brisa salina que alzaba una tenue bruma fría desde la superficie cálida del mar, no lejos de la verde costa del archipiélago.

Sentía un profundo contento. ¿Viejo él? ¿Apto tan solo para yacer moribundo entre unas sábanas y suplicar que lo ayudaran a morir sin pena?

Nada de eso. Era muy capaz de pasarse una noche entera con una mujer, dejándola exhausta pero feliz. El ansia de aventuras aún inundaba su pecho. ¡En su enjuto organismo todavía quedaba vitalidad suficiente para una aventura o dos, al menos!

Conan golpeó la dorada borda con mano firme, del mismo modo que un jinete palmea el flanco sudoroso de un inquieto corcel. La última aventura…

El cimmerio miró a su alrededor. Con el ojo infalible del antiguo pirata, Conan se había apoderado del mejor barco que había en el puerto, en cuanto llegó jadeando al frente de sus hombres y

mientras la ciudad se desplomaba a sus espaldas. Los había conducido a aquel barco de guerra, el mejor que viera en toda su vida. Este había derrotado al *León Rojo* cuando, algunos meses antes, apareció entre las brumas como si fuera un monstruo volador. Conan se echó a reír cuando recordó el temor que la extraña nave había producido en sus hombres.

Y no fue fácil acostumbrar a la tripulación a aquel navío, que el bárbaro decidió llamar el Dragón Alado. Los piratas, conservadores como todos los marinos, no aceptaron con gusto aquellos extraños aparejos. Sugirieron, en cambio, que podía ponerse a flote y repararse el casco del *León Rojo*, que se hallaba varado en una playa cercana. Pero Conan descubrió que su antigua nave estaba demasiado dañada para poder ser reparada. El casco había ardido en varios lugares; carecía de mástiles y aparejos, y enmendar todo aquello habría supuesto un enorme esfuerzo. Resultaba más práctico trasladar las armas y demás vituallas a las bodegas del Dragón Alado.

Luego fueron necesarios muchos días de práctica para familiarizar a la tripulación con la maniobra del exótico barco y para hacer las reformas que Conan juzgó convenientes. Por otro lado, el Dragón Alado era una galera; por consiguiente, requería una tripulación más numerosa que un barco de vela del mismo tamaño. Por fortuna, hubo muchos jóvenes antillianos de espíritu aventurero que decidieron unirse como remeros a la tripulación pirata.

En ese momento, Sigurd Barbarroja subía por la escala al puente de popa, escupiendo y renegando con aire bonachón.

—¡Ah, Amra! —exclamó—. ¿Qué tal has dormido?

—Como un tronco —repuso el cimmerio.

Sigurd se encogió de hombros y miró hacia el lugar donde las siete islas de Antillia estaban ocultas por la bruma matinal.

—Aún deben de quedar allí cientos de muertos sin sepultar —dijo el vanir—. ¡Por las barbas de Ishtar que admiro de verdad la forma en que sabes armar una revuelta!

—¿Qué quieres decir? —preguntó el cimmerio.

—Nada, nada. Solo que sabes atraerte como nadie la admiración de tus hombres, que serían capaces de dejar media ciudad en ruinas por seguir siempre a tu lado.

—Sí —dijo Conan riendo—. Y yo sería capaz de dejar en ruinas la otra mitad por no perder a un viejo chacal como tú.

Sigurd lanzó un suspiro.

—Resulta grato oírte decir eso, Amra, sobre todo ahora que ya no soy el de antes —dijo el vanir, que, mirando hacia la costa de Antillia agregó—: Creo que hubiéramos hecho bien en aceptar la oferta de Metemphoc y entrar a su servicio como mercenarios.

Conan movió la cabeza negativamente y, sin perder la sonrisa, repuso:

—Quienes hemos sido reyes, somos orgullosos como pocos. No servimos a otros hombres si podemos ser dueños de nuestros propios actos.

El sol ya estaba en lo alto e iluminaba el cielo con su brillante luz. Las gaviotas de blanco plumaje volaban en círculo lanzando graznidos, en tanto que las olas lamían mansamente el casco recién calafateado y pintado del Dragón Alado. Conan volvió a respirar hondo. A su lado, Sigurd observó con interés a su viejo amigo.

—¿Y ahora, Amra, a dónde vamos? —preguntó—. ¿De vuelta a las islas Baracha, o a recorrer las costas de Estigia y de Shem?

Conan volvió a sacudir negativamente la cabeza y enseguida contestó:

—Este barco no se ha hecho para cruzar un tramo tan grande de océano. Con tantos remeros que alimentar, jamás lo conseguiríamos.

—Aquella galera verde que vimos al principio lo logró.

—Sí, pero yo no soy un hechicero para hacer que una tripulación de fantasmas empuñe sin descanso los remos de mi nave.

Conan se quedó pensando durante un momento. El viejo Metemphoc le había contado muchas cosas.

«Más al oeste aún, en los confines del mundo, existía un vasto continente», le había dicho el veterano ladrón. Los antillianos lo llamaban Mayapan y a veces hacían incursiones por sus costas en busca de oro, esmeraldas y otros minerales. Allí también iban a buscar jóvenes esclavas de piel bronceada, así como aves que proporcionaban vistosas plumas y grandes felinos parecidos al tigre cuyas pieles doradas con manchas negras constituían inapreciables objetos de adorno.

Allí había algunos países bárbaros fundados por renegados descendientes de Atlantis y de Antillia.

En esas naciones se oficiaban extraños cultos, como el de la Serpiente Gigante y el del Tigre de Dientes de Sable, que mantenían una feroz rivalidad entre ellos, si bien ambos competían en el número de abominables sacrificios humanos que realizaban, similares a los de Ptahuacan.

El cimmerio se dijo que se trataba de un nuevo mundo; en efecto, un mundo de selvas impenetrables y de llanuras sin fin, de montañas gigantescas y de ocultos lagos; un mundo de ríos caudalosos que se retorcían como serpientes de plata derretida por entre densos follajes de color esmeralda y donde pueblos remotos veneraban a dioses nunca vistos, de poderes temibles y extraños… ¿Qué aventuras y qué paisajes les esperarían en la lejana y misteriosa Mayapan?

Conan siguió reflexionando. Metemphoc, el rey de los ladrones de Ptahuacan, lo había llamado «Kukulcan». No sabía si era un antiguo apodo propio de la lengua antilliana o si se trataba de una rudimentaria imitación de su propio nombre, «Conan el Cimmerio», o de una frase similar. El bárbaro no lo sabía y probablemente nunca lo sabría.

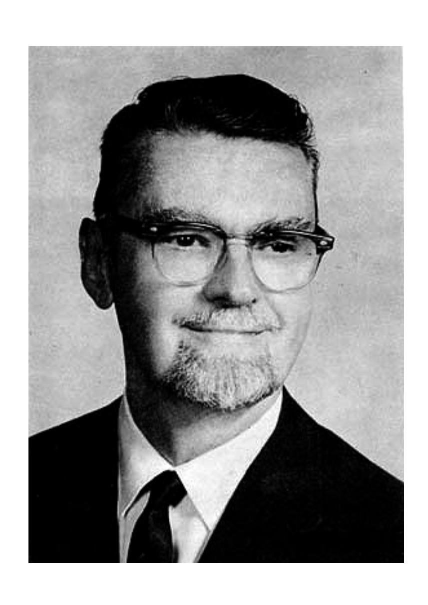
Pero estaba seguro de que si se dirigía hacia ese nuevo mundo, donde la gente jamás había visto a un hombre con barba, provisto de armas de acero, sin duda podría conquistar otro vasto imperio. Lo venerarían como a un dios, llevaría parte de la civilización del mundo antiguo al nuevo y se convertiría en un héroe de leyenda al que cantarían durante siglos y siglos…

—¡Por Crom! —dijo al fin el cimmerio—. Vamos a comer algo mientras tratamos del asunto. Pensar en la conquista del mundo sin duda abre el apetito.

Los dos hombres descendieron a la cabina. Algunas horas después, la enorme nave que la gente de Mayapan llamaría después Quetzalcoatl —es decir, la serpiente alada o emplumada—, levaba anclas.

El barco navegó hacia el sur y luego, después de rodear las islas de Antillia avanzó hacia el oeste.

Pero la antigua crónica, que terminaba aquí no revelaba el lugar preciso hacia el cual se dirigieron los navegantes.



LYON SPRAGUE DE CAMP (Nueva York, 1907 - Plano, 2000). Sus primeras décadas las aprovechó siendo un buen estudiante e interesado por la Ciencia. Se diplomó en el Instituto Tecnológico de California (1930) y en el Stevens de Nueva Yersey (1933). Sus primeras labores las desarrolló como ingeniero, instructor y director de la Escuela de Invención y Patentes. El siguiente trabajo como editor y periodista
(1937-38)
le hace irse aproximando al campo de las letras. El primer relato que vende profesionalmente es *The Isolin-guals*, en septiembre de 1937, para «Astounding Stories». Su vida se encamina a ser escritor «free-lance» para las revistas de la época, hasta que la Guerra Mundial trunca sus planes, donde desempeña una labor de experto para la Marina de los Estados Unidos. Licenciado con el grado de comandante, vuelve por sus fueros como escritor, realizando, también, una labor de periodista y colaborador de una agencia publicitaria en Filadelphia (1956).

L. Sprague de Camp es fundamentalmente conocido en España por sus colaboraciones con R. E. Howard y Lin Carter en la saga de *Conan*, al igual que como especialista americano en la Heroic Fantasy. Pero su faceta fundamental versa en torno a una space

opera picaresca y a una fantasía de clara tendencia humorística. La *serie de Krishna o serie de Viagens Interplanetarias* es una mezcla de aventura a lo Edgar Rice Burroughs y de intrigas maquiavélicas, destacando unos personajes «simpáticos» para el lector, antihéroes que les mueve el interés práctico. Dentro de este ciclo sobresalen las siguientes novelas: *La torre de Zanid* (1958), *The Search for Zei* (1962) y *The Hand of Zei* (1963).

El Rey Reluctante es una trilogía donde persisten los grandes temas del autor: una imaginería de tipo humorístico, con referencias medievales y haciendo hincapié en la aventura; un carácter «urbano» y sociológico, cuestionando el lugar que uno ocupa en una sociedad cuando algo lo perturba, y la utilización del esfuerzo del héroe para construir un nuevo estado de cosas. También el uso de la tecnología mágica, aplicada a los fines de una razón práctica. La obra está compuesta por las siguientes novelas: *La torre encantada* (1968), *Los relojes de haz* (1971) y *El rey que salvó su cabeza* (1983). En base al éxito de estas narraciones, De Camp escribió una nueva secuela: *The Honorable Barbarían* (1989).



LINWOOD VROOMAN CARTER(San petersburgo, Florida, 1930 - Montclair, Nueva Jersey, 1988) fue un prolífico autor estadounidense de ciencia ficción y fantasía, así como un editor,

poeta y crítico. Por lo general escribió como Lin Carter; seudónimos conocidos incluyen HP Lowcraft (parodia de HP Lovecraft) y Grial Undwin. Él es conocido por la edición de la serie *Fantasy Adulto Ballantine*, en la década de 1970, que introdujo a los lectores a muchos clásicos olvidados del género fantástico.